SPACE WAR SIMULATION

銀河英雄伝説 III SP

for Windows



マニュアル

BOTHTEC®

目　次

はじめに

　この度は、『銀河英雄伝説III SP for Windows』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、このオペレーションマニュアルを必ずお読みください。

　このソフトウェアは、田中芳樹原作の大人気ノヴェルズ「銀河英雄伝説」を基に、銀河帝国と自由惑星同盟の壮絶な戦いを再現したSFシミュレーションゲームです。

『銀河英雄伝説III SP for Windows』には、32の星系に艦隊を進撃させる戦略モードと、星系内での戦闘を主とした戦術モードの2つがあります。

　戦略モードでは、「神々の黄昏（ラグナロック）作戦」をおこなったラインハルトのように、陽動としてイゼルローン回廊に大軍を動かし、敵の注意をひきつけ、本隊はフェザーン回廊に進撃するといった、壮大な戦略を練ることができます。

　また、戦術モードでは、要塞砲の射程範囲まで敵艦隊をおびき寄せ、要塞砲で一気に殲滅したり、ヤンの得意とする敵兵力を分断させての各個撃破など、緻密な戦術を再現することができます。

　これら2つのモードを併せ持つことで、より原作同様の臨場感と緊迫感を体感することができるようになっています。

　皇帝によって後宮に奪われた、敬愛する姉アンネローゼを救い出すため、自ら宇宙を手にいれることを志したラインハルト・フォン・ローエングラムのように。
　軍人である自分に矛盾を感じながらも、わずか半個艦隊で難攻不落と呼ばれたイゼルローン要塞を無血占領したヤン・ウェンリーのように。

　銀河の歴史に名をはせた名将や英雄となりえるのか？
　すべてはあなたの意志と手腕にかかっています。

動作環境

『銀河英雄伝説III SP for Windows』が動作する環境は下記のようになっています。
お使いのパソコンが動作環境を満たしているかご確認ください。

■対応ＯＳ	：Windows95および Windows98日本語版
■対応ＣＰＵ	：Pentium100MHz以上 Pentium166MHz以上推奨
■メモリ	：16MB 以上 32MB 以上推奨
■ハードディスク	：100MB 以上の空き容量
■グラフィック	：800 × 600 ドット以上、16 ビットカラー以上
■ CD－ROM	：2 倍速以上 4 倍速以上推奨
■対応音源	：BGM にはGM 規格に対応した MIDI 音源が必要 効果音には上記 OS に対応した PCM 音源が必要

基本操作

ここでは、マウスの基本操作についての説明をおこないます。
このオンラインマニュアルでは、マウスの操作を下記のように表記します。

■マウスカーソルの移動
マウスを動かして、マウスカーソル（矢印）を移動させる操作のことです。

■クリック
マウスのボタンを一度押して離す操作のことです。

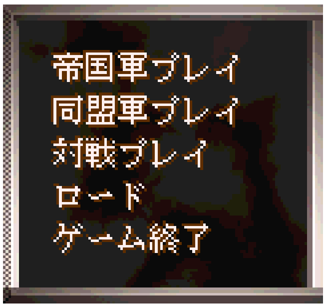
■ダブルクリック
マウスのボタンを二度続けて素早く押す操作のことです。

■ドラッグ
マウスのボタンを押しながらマウスカーソルを目的の場所まで移動させて、ボタンを離す操作のことです。

１章．ゲームスタート

ここでは、ゲームメニューについての説明をおこないます。

タイトル画面では、プレイするメニューを選択してゲームを開始します。
メニューには、下記のものがあります。



■帝国軍プレイ
プレイヤーが、銀河帝国軍でゲームを開始します。

■同盟軍プレイ
プレイヤーが、自由惑星同盟軍でゲームを開始します。

■対戦プレイ
プレイヤー同士の対戦プレイでゲームを開始します。

■ロード
セーブしておいたデータを読み込んで、ゲームを再開します。

●シナリオについて
３本のシナリオの中から、１つのシナリオを選択してプレイできます。
プレイヤー同士の対戦プレイも可能です。
シナリオをプレイするには、ゲームメニューから［ロード］を選択し、
プレイする陣営を選択します。

■ゲーム終了
ゲームを終了します。

２章．ゲーム概要

ここでは、ゲームの概要についての説明をおこないます。

＜１．目的＞

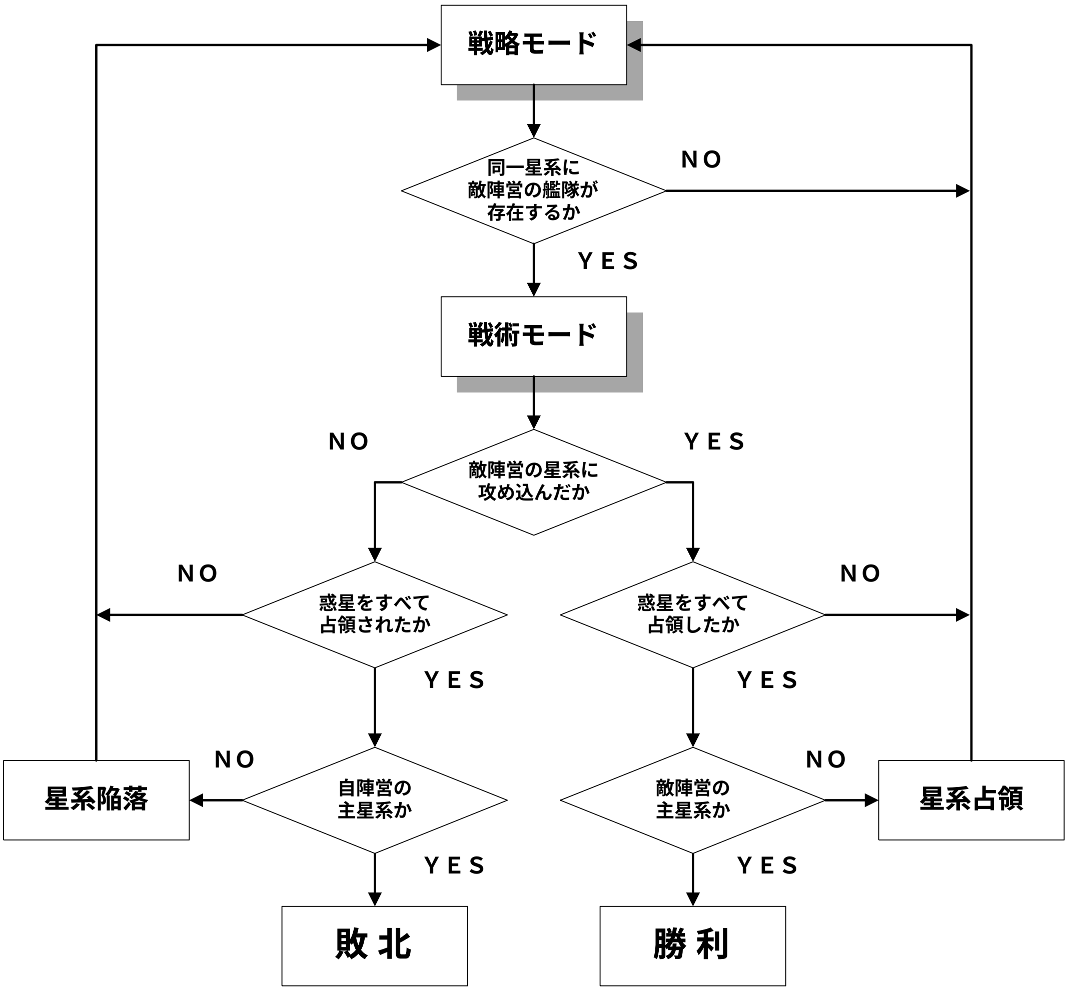
プレイヤーは、帝国軍または同盟軍の最高司令官となり、銀河の統一を目指します。

＜２．勝利条件＞

敵主星系の惑星をすべて占領すると、プレイヤーの勝利となります。
逆に、自陣営の主星系の惑星をすべて占領されると、プレイヤーの敗北となります。
各陣営の主星系は、帝国軍はヴァルハラ星系，同盟軍はバーラト星系となります。

＜３．全体の流れ＞

ゲーム全体の一連の流れについての説明をおこないます。



■戦略モード

戦略モードについての説明は、「３章．戦略モードについて」(P.9) を参照してください。

■戦術モード

戦術モードについての説明は、「10 章．戦術モードについて」(P.36) を参照してください。

３章．戦略モードについて

ここでは、戦略モードについての説明をおこないます。

戦略モードは、徴税や艦船の建造をおこなって戦力を整え、敵主星系に艦隊を進撃させるモードです。
戦略モードでの1戦略ターンは3日を意味し、10戦略ターンで1ヶ月（30日）が経過したことになります。

＜１．画面説明＞

戦略モードの画面説明をおこないます。

１．ゲーム全体画面

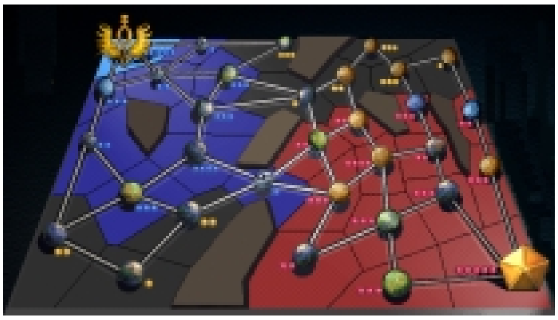
戦略モードでのゲーム全体画面は下記のようになっています。



（1）銀河マップ
（2）星系情報ビュー
（3）一覧情報ビュー
（4）戦略コマンド
（5）経済情報ビュー

２．銀河マップ

銀河に存在する星系と、星系間を結ぶ航路線を表示します。



（1）ヴァルハラ星系　（帝国軍 主星系）
（2）バーラト星系　　（同盟軍 主星系）
（3）フェザーン星系

■フェザーン星系について

フェザーン星系は、完全な自治権を持つ通商国家です。
フェザーンを占領した場合、フェザーンの経済力が敵陣営に流出します。
また、自陣営の星系の情勢が悪化し、反乱がおきる可能性があります。

3．星系情報ビュー

銀河マップで選択されている星系の簡易情報を表示します。



4．一覧情報ビュー

銀河マップで選択されている星系の各種情報を一覧表示します。



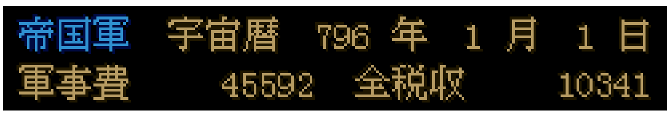
5．戦略コマンド

戦略命令入力フェーズで選択できるコマンドです。



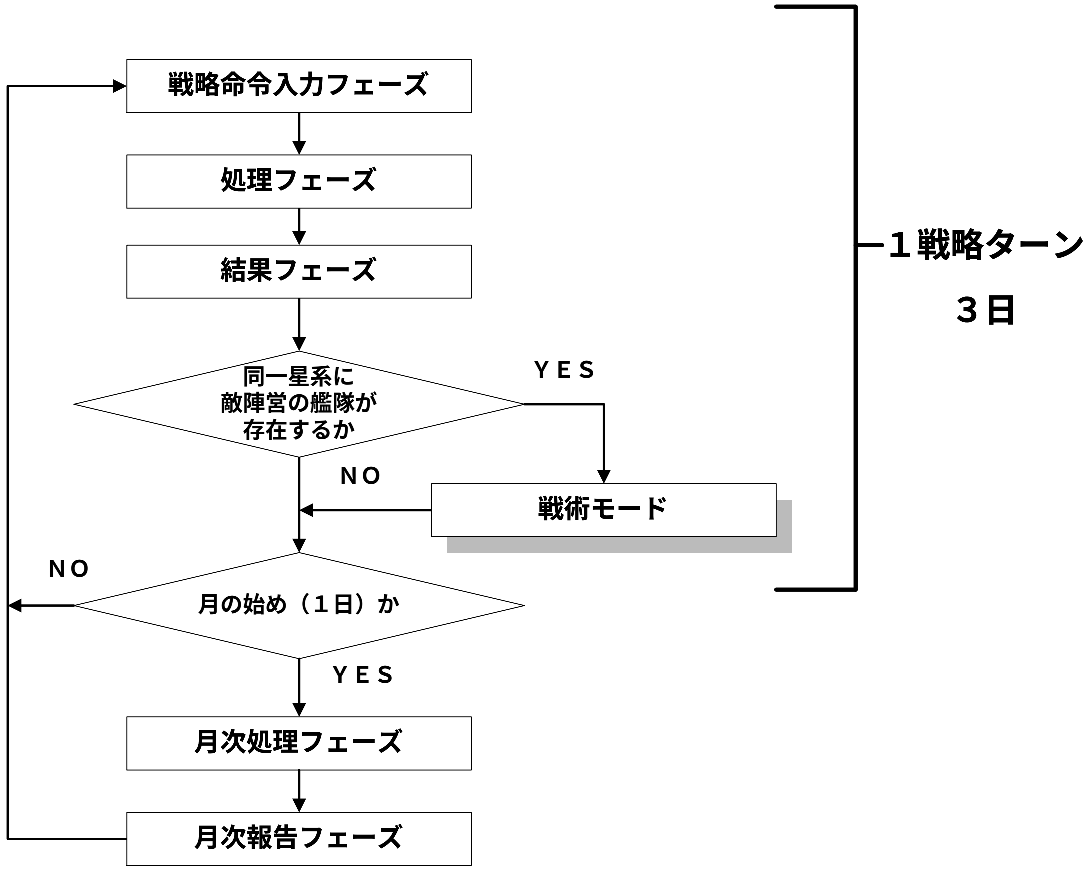
6．経済情報ビュー

宇宙暦と軍事費および全税収を表示します。



<2．戦略モードの流れ>

戦略モードの一連の流れについての説明をおこないます。



■戦略命令入力フェーズ

戦略命令入力フェーズは、［戦略命令］コマンドの入力をおこなうフェーズです。
［戦略命令］コマンドについての説明は、「6章．戦略モード／戦略命令コマンド」(P.18）を参照してください。

■処理フェーズ

処理フェーズは、軍事費の支出、および星系間の艦隊の各種行動をおこなうフェーズです。
艦隊の各種行動については下記のものがあります。

・艦隊のワープ移動
・星系の占領行動

軍事費の支出の内訳については下記のものがあります。

・艦隊維持費の支払い
・ワープ経費の支払い
・艦船建造費の支払い

■結果フェーズ

結果フェーズは、各種行動の結果の報告をおこなうフェーズです。

■月次処理フェーズ

月次処理フェーズは、経済処理をおこなうフェーズです。
月次処理については下記のものがあります。

●税金の徴収

自陣営の星系から税金を徴収します。

●星系の経済力の増減

自陣営の星系の経済力は、税率と成長率によって増減します。
経済力は下記のように変化します。

- **税率＜成長率の場合**
  星系の経済力が増加して、徴税額が増えます。
- **税率＞成長率の場合**
  星系の経済力が減少して、反乱の発生する確率が増えます。

■月次報告フェーズ

月次報告フェーズは、完成した艦船数および発注予定の艦船数、軍事費の収入と支出の報告をおこなうフェーズです。
月次報告ダイアログについては下記のものがあります。

●艦船領収報告ダイアログ

完成した艦船数を表示します。
「艦船領収報告」ダイアログの表示内容についての説明は、「5章.戦略モード／情報ダイアログ」（P.15）を参照してください。

●会計報告ダイアログ

軍事費の収入と支出を表示します。
「会計報告」ダイアログの表示内容についての説明は、「5章.戦略モード／情報ダイアログ」（P.14）を参照してください。

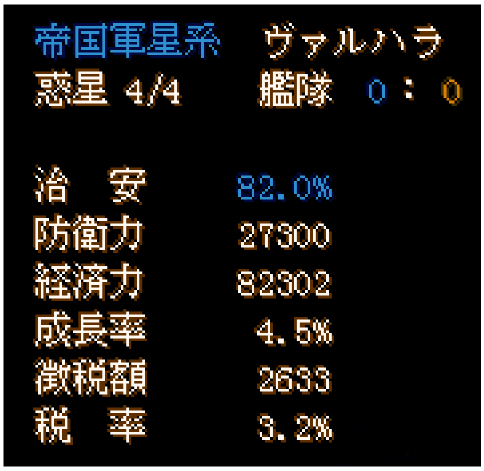
●艦船発注報告ダイアログ

発注予定の艦船数を表示します。
「艦船発注報告」ダイアログの表示内容についての説明は、「5章.戦略モード／情報ダイアログ」（P.14）を参照してください。

４章．戦略モード／星系情報ビュー

ここでは、星系情報ビューについての説明をおこないます。

星系情報ビューは、星系の簡易情報を表示します。
星系情報ビューは、銀河マップで任意の星系にマウスカーソルを移動して、左クリックすると表示します。
星系情報ビューの表示内容については下記のものがあります。



（１）所属陣営
（２）星系名
（３）領有惑星数／惑星総数
（４）帝国軍艦隊数：同盟軍艦隊数
（５）治安
（６）星系防衛力
（７）星系経済力
（８）星系経済力成長率
（９）徴税額
（10）税率

５章．戦略モード／情報ダイアログ

ここでは、情報ダイアログについての説明をおこないます。

情報ダイアログは、ゲームの詳細情報を表示します。
情報ダイアログについては下記のものがあります。

＜１．会計報告ダイアログ＞

「会計報告」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）担当参謀顔グラフィック（３）今月度収支内訳
（２）士官名　　　　　　　　（４）【変更】ボタン

● **【変更】ボタン**

【変更】ボタンを左クリックすると、「徴税計画」ダイアログを表示します。

＜２．艦船発注報告ダイアログ＞

「艦船発注報告」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）担当参謀顔グラフィック（３）今月度艦船発注内訳
（２）士官名　　　　　　　　（４）【変更】ボタン

● **【変更】ボタン**

【変更】ボタンを左クリックすると、「建造計画」ダイアログを表示します。

＜３．艦船領収報告ダイアログ＞

「艦船領収報告」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）担当参謀顔グラフィック　（２）士官名　（３）昨月度艦船完成内訳

＜４．星系情報ダイアログ＞

「星系情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）所属陣営
（２）星系名
（３）星系内マップ
（４）惑星名
（５）艦種別艦船数
（６）補給物資数

＜５．惑星（要塞）情報ダイアログ＞

「惑星（要塞）情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）星系名
（２）惑星名
（３）惑星経済力
（４）惑星経済力成長率
（５）惑星防衛力／最大防衛力
（６）惑星防衛力回復率
（７）艦種別部隊数
（８）補給物資数

＜6．艦隊情報ダイアログ＞

「艦隊情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（1）所属陣営
（2）艦隊番号
（3）司令官顔グラフィック
（4）司令官簡易情報
（5）作戦内容
（6）部隊構成
（7）戦闘物資残存率
（8）副官簡易情報
（9）艦隊運営経費
（10）艦隊能力
（11）【作戦】ボタン
（12）【保守】ボタン

●【作戦】ボタン

【作戦】ボタンについての説明は、「6章戦略モード／戦略命令コマンド」（P.20）を参照してください。

●【保守】ボタン

【保守】ボタンについての説明は、「6章戦略モード／戦略命令コマンド」（P.25）を参照してください。

＜7．敵艦隊情報ダイアログ＞

「敵艦隊情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（1）所属陣営
（2）艦隊番号
（3）司令官顔グラフィック
（4）司令官名
（5）部隊構成

＜８．士官情報ダイアログ＞

「士官情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（1）所属陣営	（4）階級	（7）士官能力
（2）士官顔グラフィック	（5）現在位置	（8）【経歴】ボタン
（3）士官名	（6）旗艦名	（9）【決定】ボタン

※（6）は、旗艦名のある士官のみ表示されます。

●【経歴】ボタン

【経歴】ボタンを左クリックすると、「士官経歴」ダイアログを表示します。

●【決定】ボタン

【決定】ボタンを左クリックすると、「艦隊結成」ダイアログを表示します。

※「士官一覧」ダイアログから、「士官情報」ダイアログを表示した場合は
【決定】ボタン、【撤回】ボタンは表示されず、【確認】ボタンが表示されます。

６章．戦略モード／戦略命令コマンド

ここでは、［戦略命令］コマンドについての説明をおこないます。

［戦略命令］コマンドは、戦略コマンドの中から【戦略命令】ボタンを左クリックしたときに表示されるコマンドです。

コマンド名	内容
艦隊結成	艦隊司令官と副官、編成を決定して艦隊を結成します。
艦隊命令	自陣営の艦隊に、再編成および作戦行動を命令します。
情報収集	自陣営が領有する星系の治安、自陣営および敵陣営の艦隊配置を表示します。
徴税計画	自陣営が領有する星系から徴収する税率を設定します。
建造計画	艦船の生産に必要な予算を艦種ごとに設定します。

＜１．艦隊結成コマンド＞

艦隊を結成するための操作説明をおこないます。
自陣営の星系に待機している士官の中から、艦隊司令官と副官を任命して艦隊を結成することができます。
結成できる艦隊数は最大16艦隊です。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
　コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、「艦隊結成」コマンドを選択します。
　「待機中士官一覧」ダイアログが表示されます。
③「待機中士官一覧」ダイアログで、艦隊司令官に任命したい任意の士官を左クリックで選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
　「士官情報」ダイアログが表示されます。
④「士官情報」ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックします。
　「艦隊結成」ダイアログが表示されます。



⑤「艦隊結成」ダイアログで、副官を変更する場合は、【副官】ボタンを左クリックし、
コマンドメニューから［変更］を選択します。
以後は、手順③～④と同様の操作で副官を変更します。

「艦隊結成」ダイアログで、副官を解任する場合は、【副官】ボタンを左クリックし、
コマンドメニューから［解任］を選択します。

⑥「艦隊結成」ダイアログで、艦隊番号を変更する場合は、【艦隊番号】ボタンを
左クリックし、コマンドメニューから任意の番号を選択します。
⑦「艦隊結成」ダイアログで、艦隊司令官、副官、艦隊番号を確認したら、【決定】ボタン
を左クリックします。
「艦隊編成」ダイアログが表示されます。



（1）配置可能範囲　（2）旗艦　（3）艦種ボタン　（4）【陣形】ボタン　（5）【決定】ボタン

⑧「艦隊編成」ダイアログで、編入したい艦種の艦種ボタンを左クリックします。
⑨「艦隊編成」ダイアログで、編入したい配置可能範囲を左クリックします。
編入を取り消したい場合は、編入した部隊にマウスカーソルを合わせて右クリックします。

【陣形】ボタンを左クリックし、コマンドメニューから陣形を選択すると、
自動的に部隊を配置します。

旗艦の艦種を変更したい場合は、変更したい艦種ボタン（戦艦または高速戦艦のみ）を
左クリックし、配置可能範囲の中央に表示されている旗艦を左クリックします。
⑩「艦隊編成」ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックすると、艦隊を結成します。

＜2．艦隊命令コマンド＞

全星系に展開している自陣営の艦隊に対して、作戦コマンドまたは保守コマンドを命令することができます。

1．作戦コマンド

自陣営の艦隊へ下記の作戦を命令することができます。

コマンド名	内容
移動	艦隊に自陣営の星系へワープ移動を命令します。
占領	艦隊に陣営の異なる星系へ占領を命令します。
駐留	艦隊に駐留先星系へワープ移動させ、解散を命令します。
輸送	艦隊に輸送先星系へ輸送を命令します。
待機	艦隊に星系内の一惑星へ待機を命令します。

■移動コマンド

艦隊を他の星系にワープ移動させるための操作説明をおこないます。
艦隊のワープ移動先となる星系は、自陣営の星系のみです。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「出撃中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「出撃中艦隊一覧」ダイアログで、移動をおこないたい艦隊を左クリックで選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【作戦】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
⑤コマンドメニューから、［移動］コマンドを選択します。
銀河マップで移動可能な星系がカラーで表示され、移動先星系の指定に移ります。

≪移動先星系指定の撤回≫

撤回するには、移動先星系の指定中に右クリックし、コマンドメニューから［コマンド撤回］を選択します。
撤回すると「艦隊情報」ダイアログに戻ります。

⑥移動先に指定したい星系を左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。

⑦確認ダイアログで、【決定】ボタンを選択すると、艦隊に移動作戦を命令します。

■占領コマンド

艦隊が星系を占領するための操作説明をおこないます。
占領目標となる星系は、自陣営の星系に隣接し、航路線のつながっている自陣営と異なる陣営の星系のみです。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「出撃中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「出撃中艦隊一覧」ダイアログで、占領をおこないたい艦隊を左クリックで選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【作戦】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
⑤コマンドメニューから、［占領］コマンドを選択します。
銀河マップで占領可能な星系がカラーで表示され、占領先星系の指定に移ります。

≪占領先星系指定の撤回≫

撤回するには、占領先星系の指定中に右クリックし、コマンドメニューから［コマンド撤回］を選択します。
撤回すると「艦隊情報」ダイアログに戻ります。

⑥占領先に指定したい星系を左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。
⑦確認ダイアログで、【決定】ボタンを選択すると、艦隊に占領作戦を命令します。

■駐留コマンド

艦隊が自陣営の星系に駐留するための操作説明をおこないます。
駐留先となる艦隊は、自陣営の星系のみです。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「出撃中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「出撃中艦隊一覧」ダイアログで、駐留をおこいたい艦隊を左クリックで選択し、
【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【作戦】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
⑤コマンドメニューから、［駐留］コマンドを選択します。
銀河マップで駐留可能な星系がカラーで表示され、駐留先星系の指定に移ります。

≪駐留先星系指定の撤回≫

撤回するには、駐留先星系の指定中に右クリックし、コマンドメニューから
［コマンド撤回］を選択します。
撤回すると「艦隊情報」ダイアログに戻ります。

⑥駐留先に指定したい星系を左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。
⑦確認ダイアログで、【決定】ボタンを選択すると、艦隊に駐留作戦を命令します。

■輸送コマンド

艦隊に自陣営の星系に艦船を輸送させるための操作説明を行います。
輸送先となる星系は、自陣営の星系のみです。
艦隊は、旗艦以外の部隊を輸送します。
艦船の輸送が終了すると、輸送を実行した艦隊は自陣営の主星系に自動的に戻ります。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「出撃中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「出撃中艦隊一覧」ダイアログで、輸送をおこないたい艦隊を左クリックで選択し、
【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【作戦】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
⑤コマンドメニューから、［輸送］コマンドを選択します。
銀河マップで輸送可能な星系がカラーで表示され、輸送先星系の指定に移ります。

≪輸送先星系指定の撤回≫

撤回するには、輸送先星系の指定中に右クリックし、コマンドメニューから
［コマンド撤回］を選択します。
撤回すると「艦隊情報」ダイアログに戻ります。

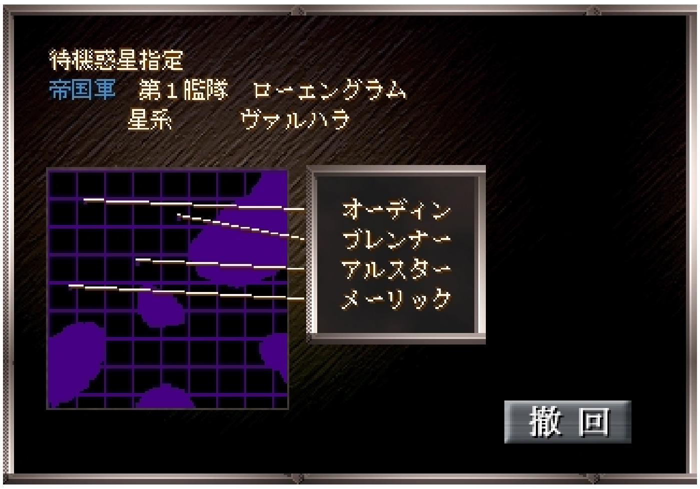
⑥輸送先に指定したい星系を左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。
⑦確認ダイアログで、【決定】ボタンを選択すると、艦隊に輸送作戦を命令します。

■待機コマンド

艦隊が自陣営の星系内に待機するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「出撃中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「出撃中艦隊一覧」ダイアログで、待機をおこないたい艦隊を左クリックで選択し、
【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【作戦】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
⑤コマンドメニューから、［待機］コマンドを選択します。
「待機惑星指定」ダイアログが表示されます。



（１）所属陣営　　（３）艦隊司令官
（２）艦隊番号　　（４）惑星リスト

⑥惑星リストから待機先に指定したい惑星の惑星名を左クリックすると、艦隊に待機作戦を
命令します。

２．保守コマンド

待機中の自陣営の艦隊に、下記のコマンドを命令することができます。

コマンド名	内容
副官	艦隊に任命されている副官を変更します。
編成	艦隊に編成されている部隊を再編成します。

■副官コマンド

現在任命されている副官を変更するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから【戦略命令】コマンドを左クリックします。
［戦略命令］コマンドが表示されます。
②［戦略命令］コマンドから、［艦隊命令］コマンドを選択します。
「待機中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「待機中艦隊一覧」ダイアログで、任意の艦隊を選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊情報」ダイアログが表示されます。
④「艦隊情報」ダイアログで、【保守】ボタンを左クリックします。
［保守］コマンドが表示されます。
⑤［保守］コマンドから、［副官］コマンドを選択します。
「艦隊結成」ダイアログが表示されます。
⑥「艦隊結成」ダイアログで、【副官】ボタンを左クリックします。
［副官］コマンドが表示されます。
⑦［副官］コマンドから、［変更］コマンドを選択します。
「待機中士官一覧」ダイアログが表示されます。
⑧「待機中士官一覧」ダイアログで、任意の士官を選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
「士官情報」ダイアログが表示されます。
⑨「士官情報」ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックします。

■編成コマンド

現在編成されている部隊を変更するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから、【戦略命令】ボタンを左クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
②コマンドメニューから、「艦隊命令」コマンドを選択します。
「待機中艦隊一覧」ダイアログが表示されます。
③「待機中艦隊一覧」ダイアログで、任意の艦隊を選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
「艦隊結成」ダイアログが表示されます。
④「艦隊結成」ダイアログで、【保守】ボタンを左クリックします。
［保守］コマンドが表示されます。
⑤［保守］コマンドから、［編成］コマンドを選択します。
「艦隊編成」ダイアログが表示されます。



（1）配置可能範囲　（3）艦種ボタン　（5）【決定】ボタン
（2）旗艦　（4）【陣形】ボタン

⑥「艦隊編成」ダイアログで、編入したい艦種の艦種ボタンを左クリックします。
⑦「艦隊編成」ダイアログで、編入したい配置可能範囲を左クリックします。
編入を取り消したい場合は、編入した部隊にマウスカーソルを合わせて右クリックします。

【陣形】ボタンを左クリックし、コマンドメニューから陣形を選択すると、
自動的に部隊を配置します。

旗艦の艦種を変更したい場合は、変更したい艦種ボタン（戦艦または高速戦艦のみ）を
左クリックし、配置可能範囲の中央に表示されている旗艦を左クリックします。
⑧「艦隊編成」ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックすると、艦隊を編成します。

＜3．情報収集コマンド＞

銀河マップを5段階のランクに分けて、自陣営の領有する星系の治安，自陣営および敵陣営の艦隊配置を表示します。



（1）【治安】ボタン　（3）【敵艦】ボタン
（2）【勢力】ボタン　（4）【参謀】ボタン

●【治安】ボタン

【治安】ボタンを選択すると、治安の状態に応じて、銀河マップを5段階に色分け表示します。

●【勢力】ボタン

【勢力】ボタンを選択すると、自陣営の艦隊の配置状態に応じて、銀河マップを5段階に色分け表示します。

●【敵艦】ボタン

【敵艦】ボタンを選択すると、敵陣営の艦隊の配置状態に応じて、銀河マップを5段階に色分け表示します。

●【参謀】ボタン

【参謀】ボタンについての説明は、「6章.戦略モード／戦略命令コマンド」（P.29）を参照してください。

＜4．徴税計画コマンド＞

徴税レベルおよび艦船建造費を設定するための操作説明をおこないます。



（1）担当参謀顔グラフィック
（2）士官名
（3）今月度支出内訳
（4）今月度支出予定内訳
（5）来月度見込収入内訳
（6）徴税レベルボタン
（7）艦船建造費ボタン
（8）【参謀】ボタン
（9）【決定】ボタン

●徴税レベルボタン
徴税レベルボタンを選択すると、自陣営の星系から徴収する税率を増減することができます。

●艦船建造費ボタン
艦船建造費ボタンを選択すると、艦船建造費率を増減させることができます。

●【参謀】ボタン
【参謀】ボタンについての説明は、「6章.戦略モード／戦略命令コマンド」（P.29）を参照してください。

＜5．建造計画コマンド＞

来月建造する艦船を艦種ごとに設定するための操作説明をおこないます。



（1）担当参謀顔グラフィック
（2）士官名
（3）艦船建造内訳
（4）艦船建造内訳
（5）建造予算配分ボタン
（6）【参謀】ボタン
（7）【決定】ボタン

●建造予算配分ボタン
建造予算配分ボタンを左クリックすると、建造する艦船の予算を振り分けることができます。

●【参謀】ボタン
【参謀】ボタンについての説明は、「6章.戦略モード／戦略命令コマンド」（P.29）を参照してください。

＜6．参謀コマンド＞

［参謀］コマンドについての説明をおこないます。

１．参謀について

情報収集，徴税計画，建造計画には、それぞれ担当参謀が任命されています。
担当する参謀の能力に応じて、下記のように状態が変化します。

■情報収集（情報担当参謀）

情報担当参謀の「運営」能力と徴税レベルに応じて、星系の治安状態が変化します。

■徴税計画（内政担当参謀）

内政担当参謀の「運営」能力に応じて、徴税額が変化します。

■建造計画（軍事担当参謀）

軍事担当参謀の「運営」能力に応じて、各艦種の建造艦船数が変化します。

２．参謀の任命

参謀を任命するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①「情報収集」ダイアログまたは「徴税計画」ダイアログ、「建造計画」ダイアログで、【参謀】ボタンを左クリックします。
「待機中士官一覧」ダイアログが表示されます。

②「待機中士官一覧」ダイアログで、任意の士官を選択します。
「士官情報」ダイアログが表示されます。

③「士官情報」ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックします。

７章．戦略モード／一覧表コマンド

ここでは、［一覧表］コマンドについての説明をおこないます。

［一覧表］コマンドは、戦略コマンドの中から【一覧表】ボタンを左クリックしたときに表示されるコマンドです。

コマンド名	内容
星系一覧	全32星系の自陣営と敵陣営の星系の情報を一覧で表示します。
艦隊一覧	自陣営および敵陣営の艦隊の情報を一覧で表示します。
士官一覧	自陣営の士官の情報を一覧で表示します。
敵士官一覧	敵陣営の士官の情報を一覧で表示します。

＜１．星系一覧コマンド＞

［一覧表］コマンドの中から、［星系一覧］コマンドを選択すると表示されます。
星系一覧の表示内容については下記のものがあります。



所属	星系名	帝国艦隊	同盟艦隊	B	H	C	A	D	T	E	防衛力	経済力	治安	徴税額(税率)
帝国軍	ヴァルハラ	1	0	23	12	25	5	7	4	5	27300	82302	88.5%	2633 (3.2%)
帝国軍	フレイヤ	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10800	5081	85.0%	228 (4.5%)
中立軍	カストロプ	0	0	—	—	—	—	—	—	—	11300	30498	---.-%	----- (-----)
帝国軍	シャンタウ	0	0	0	0	0	0	1	0	0	18000	37908	76.0%	1364 (3.6%)
帝国軍	アルテナ	0	0	1	1	1	1	1	1	1	18000	21277	88.5%	787 (3.7%)
帝国軍	アルヴィース	0	0	0	0	0	0	1	0	0	21300	36899	78.0%	1321 (3.6%)
帝国軍	アムリッツァ	0	0	0	0	0	0	1	0	0	13800	33537	79.0%	1408 (4.2%)
帝国軍	アルデバラン	0	0	0	0	0	0	1	0	0	15900	28196	81.0%	1071 (3.8%)
帝国軍	キフォイザー	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12600	9758	84.0%	439 (4.5%)
帝国軍	ヤヴァンハール	0	0	1	0	0	0	1	0	0	15100	18879	75.0%	792 (4.2%)
中立軍	ドヴェルグ	0	0	—	—	—	—	—	—	—	8700	13553	---.-%	----- (-----)
中立軍	ホルソン	0	0	—	—	—	—	—	—	—	5800	17203	---.-%	----- (-----)
中立軍	ヨーツンハイム	0	0	—	—	—	—	—	—	—	8000	12498	---.-%	----- (-----)

（１）所属陣営
（２）星系名
（３）帝国軍艦隊数
（４）同盟軍艦隊数
（５）配備部隊数
（６）星系防衛力
（７）星系経済力
（８）治安
（９）徴税額（税率）
（10）【決定】ボタン
（11）【終了】ボタン

＜2．艦隊一覧コマンド＞

［一覧表］コマンドの中から、［艦隊一覧］コマンドを選択すると表示されます。
艦隊一覧の表示内容については下記のものがあります。



（１）艦隊番号　　　　　（４）部隊構成　　　　（７）作戦内容
（２）艦隊司令官名　　　（５）艦船損害率　　　（８）【決定】ボタン
（３）艦隊士気値　　　　（６）現在位置　　　　（９）【終了】ボタン

＜3．士官一覧／敵士官一覧コマンド＞

［一覧表］コマンドの中から、［士官一覧］または［敵士官一覧］コマンドを選択すると表示されます。
士官一覧および敵士官一覧の表示内容については下記のものがあります。



（１）士官名　　　　　（４）経験値　　　　（７）【決定】ボタン
（２）階級　　　　　　（５）役職　　　　　（８）【終了】ボタン
（３）レベル　　　　　（６）士官能力

８章．戦略モード／システムコマンド

ここでは、［システム］コマンドについての説明をおこないます。

［システム］コマンドは、戦略コマンドの中から【システム】ボタンを左クリックしたときに表示されるコマンドです。

コマンド名	内容
実行	1戦略ターン進めます。
ロード	セーブデータおよびシナリオをロードします。
セーブ	プレイ中のデータをセーブします。
環境設定	BGM、メッセージ、アニメーションを設定します。
終了	ゲームを終了します。

<１．ロードコマンド>

セーブしておいたデータをロードするための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから【システム】ボタンを左クリックします。
［システム］コマンドが表示されます。
②［システム］コマンドから［ロード］コマンドを左クリックで選択します。
「セーブデーター覧」ダイアログが表示されます。
③「セーブデーター覧」ダイアログで、任意のセーブデータを左クリックで選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。
④確認ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックします。

<２．セーブコマンド>

プレイ中のゲームデータをセーブするための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①戦略コマンドから【システム】ボタンを左クリックします。
［システム］コマンドが表示されます。
②［システム］コマンドから［セーブ］コマンドを左クリックで選択します。
「セーブデーター覧」ダイアログが表示されます。
③「セーブデーター覧」ダイアログで、任意のセーブデータを左クリックで選択し、【決定】ボタンを左クリックします。
確認ダイアログが表示されます。
④確認ダイアログで、【決定】ボタンを左クリックします。
※過去にセーブしたことのあるセーブデータを選択したときは、上書きセーブをおこないます。

＜３．環境設定コマンド＞

「環境設定」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）通常時ＢＧＭ　（３）効果音（ＳＥ）　（５）アニメーション速度
（２）戦闘時ＢＧＭ　（４）メッセージ待ち速度　（６）【決定】ボタン

● BGM の設定

プルダウンメニューから、任意の曲を左クリックで選択すると、演奏されるＢGMを設定することができます。
プルダウンメニューから、「ＢGMなし」を左クリックで選択すると、ＢGMをＯＦＦに設定することができます。
戦闘時ＢGMもＯＦＦに設定するには、通常時ＢGMを「ＢGMなし」に設定してから、戦闘時ＢGMを「通常ＢGMと同じ」に設定してください。

●メッセージ速度の設定

プルダウンメニューから、任意の速度を左クリックで選択すると、ゲーム中で表示されるメッセージの速度を設定することができます

●アニメーションの速度設定

プルダウンメニューから、任意の速度を左クリックで選択すると、戦術モードの戦闘フェーズで表示されるアニメーションの速度を設定することができます。

９章．戦略モード／一覧情報ビュー

ここでは、一覧情報ビューについての説明をおこないます。

一覧情報ビューは、戦略マップで選択している星系の情報を一覧表示します。
また、艦隊の結成および再編成、艦隊への作戦命令をおこなうこともできます。

＜１．画面説明＞

一覧表の表示内容については下記のものがあります。

１．艦隊情報／敵艦隊情報

一覧情報ビューで、【艦隊】または【敵艦隊】ボタンを左クリックすると、銀河マップで選択されている星系内に存在する自陣営の艦隊または敵陣営の艦隊の情報を一覧で表示します。
艦隊情報および敵艦隊情報の表示内容については下記のものがあります。

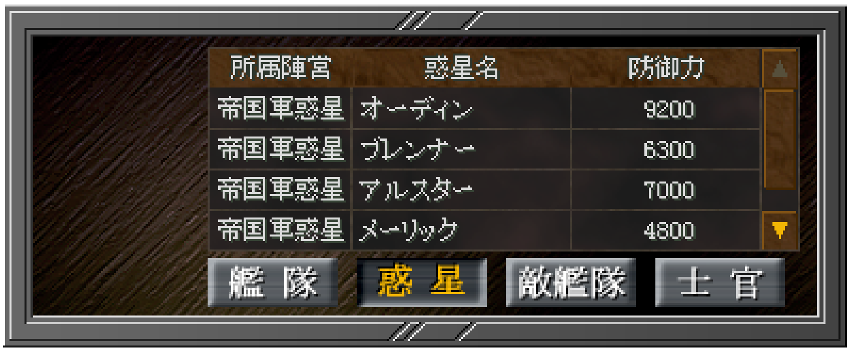


（1）艦隊番号　（2）艦隊司令官　（3）艦隊士気値　（4）部隊数　（5）作戦内容

※敵艦隊情報は、索敵レベルに応じて表示の内容が変化します。
索敵レベルについての説明は、「11章．戦術モード／索敵について」（P.42）を参照してください。

２．惑星情報

一覧情報ビューで、【惑星】ボタンを左クリックすると、銀河マップで選択されている星系内に存在する惑星の情報を一覧で表示します。
惑星情報の表示内容については下記のものがあります。



（1）所属陣営　（2）惑星名　（3）防衛力

３．士官情報

一覧情報ビューで、【士官】ボタンを左クリックすると、銀河マップで選択されている星系内に存在する自陣営の士官の情報を一覧で表示します。
士官情報の表示内容については下記のものがあります。



（１）士官名　　　　　　（３）レベル
（２）階級　　　　　　　（４）経験値

＜２．艦隊の結成＞

一覧情報ビューの士官情報から、任意の士官をダブルクリックで選択することで、艦隊を結成することができます。
結成できる艦隊数は、最大 16 艦隊です

※艦隊を結成する手順については、「６章．戦略モード／戦略命令コマンド」（P.20）を参照してください。

＜３．艦隊への命令＞

一覧情報ビューの艦隊情報から、任意の艦隊をダブルクリックで選択することで、艦隊に命令することができます。

※艦隊に命令する手順については､「６章．戦略モード／戦略命令コマンド」（P.20）を参照してください。

１０章．戦術モードについて

ここでは、戦術モードについての説明をおこないます。

戦術モードは、戦略モードで同一星系に異なる陣営の艦隊が存在するときに、星系内に
移行して戦闘をおこなうモードです
1 戦術ターンは 8 時間を意味し、9 戦術ターンで 1 戦略ターン（3 日）が経過したことに
なります。

＜１．終了条件＞

戦術モードを終了させる条件についての説明をおこないます。
下記のいずれかの条件にあてはまる場合に、戦術モードが終了します。

（１）戦術ターンが、9 戦術ターン経過した場合
（２）どちらかの陣営の全艦隊が戦闘不能（艦隊士気値が 50 未満）になった場合
（３）どちらかの陣営が［撤退］コマンドを使用した場合
※［撤退］コマンドについての説明は、「14 章 . 戦術モード／システムコマンド」（P.49）
を参照してください。

＜2．画面説明＞

戦術モードの画面説明をおこないます。

1．ゲーム全体画面

戦術モードのゲーム全体画面は下記のようになっています。



(1) メインマップ
(2) 星系マップ
(3) 情報ビュー

2．メインマップ

戦場となっている星系の一部を拡大して表示します。
ゲームの要となる各ユニットへのコマンド入力は、このメインマップでおこないます。

■画面のスクロール

メインマップの端にマウスカーソルを移動させると、マウスカーソルがスクロールアイコンに変わります。この状態で左クリックすると、メインマップをスクロールすることができます。スクロールアイコンの位置により、8方向にメインマップのスクロールが可能です。

3．星系マップ

戦場となっている星系の全体図を表示します。

■エリアカーソル

エリアカーソルは、星系マップの白い枠のことで、メインマップの表示範囲を示しています。
エリアカーソルをドラッグすることで、メインマップの表示位置を移動できます。
また、星系マップで任意の位置を左クリックしてもメインマップの表示範囲を移動できます。

＜3．ユニットについて＞

ユニットについての説明をおこないます。
ゲームに登場するユニットの種類については下記のものがあります。

1．部隊

部隊は、同じ艦種の艦船で構成されているユニットのことです。
部隊には、通常部隊と旗艦部隊の2種類があります。

■通常部隊

通常部隊は、艦種の識別記号であるアルファベットで表示されている部隊のことです。



●艦種の略記号

艦種の識別記号についての説明は、「19章．資料」（P.62）を参照してください。

■旗艦部隊

旗艦部隊は、艦隊番号である数字で表示されている部隊のことです。

旗艦部隊とは、艦隊司令官の乗船している旗艦が存在する部隊のことです。
この旗艦部隊が全滅してしまうと、艦隊を指揮する司令官がいなくなるため、
艦隊が維持できなくなり、艦隊を編成している部隊も消滅してしまいます。

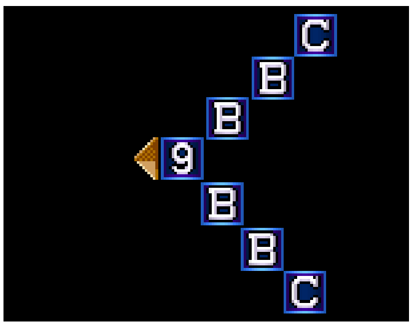


●旗艦部隊の数字

旗艦部隊の数字は、艦隊番号を示しています。

2．艦隊

艦隊は、部隊で編成されているユニットのことです。



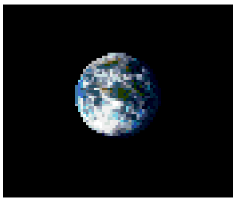
●方向マーカー

方向マーカーは、艦隊の正面方向を示しています。

３．惑星（要塞）

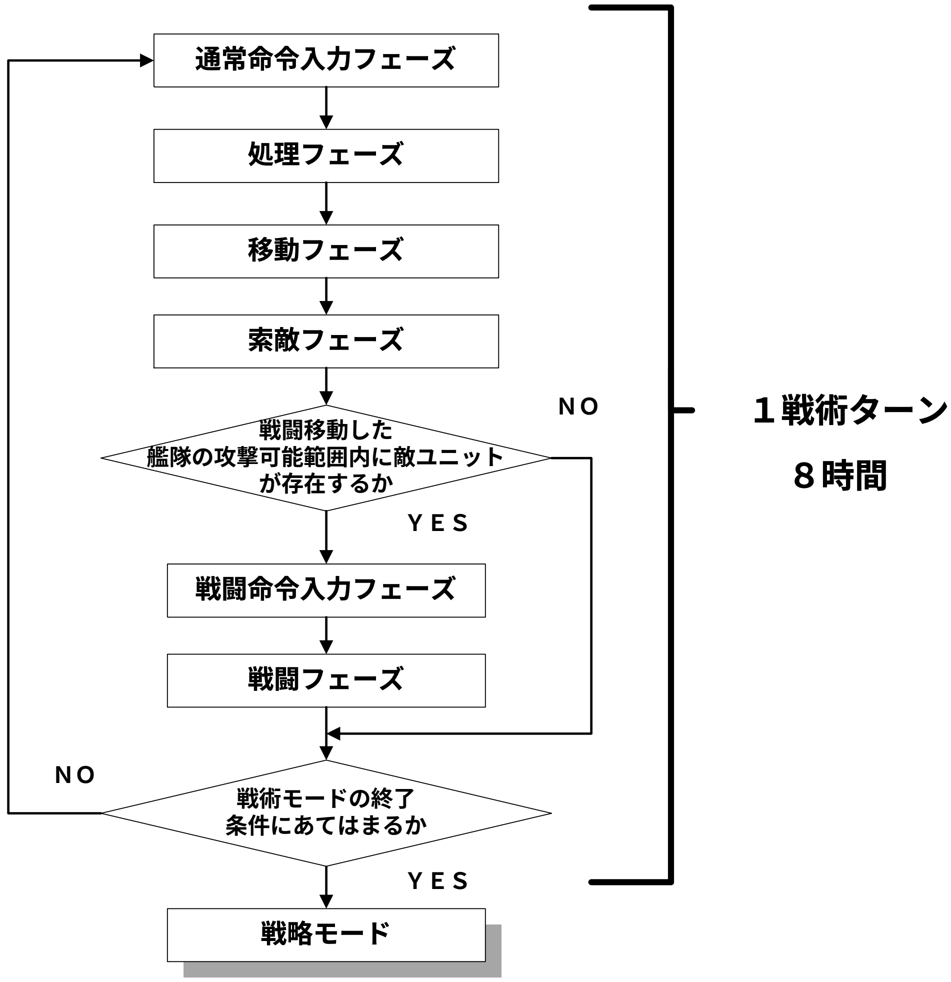
惑星（要塞）は、部隊に戦闘物資の補給や艦船の補充がおこなえる、星系内の拠点となるユニットのことです。
同一の陣営が、星系内の全惑星（要塞）を統治下に置くと、その星系を領有します。

惑星（要塞）は、攻撃可能範囲に侵入してきた敵陣営の艦隊へ攻撃をおこないます。
また、要塞砲を装備しているイゼルローンやガイエスブルクのような要塞は、要塞砲の発射方向を設定して攻撃することができます。



＜4．戦術モードの流れ＞

戦術モードの一連の流れについての説明をおこないます。



■通常命令入力フェーズ

通常命令入力フェーズは、自陣営のユニットに［通常命令］コマンドの入力をおこなうフェーズです。

［通常命令］コマンドについての説明は、「15章．戦術モード／通常命令コマンド」（P.50）を参照してください。

■処理フェーズ

処理フェーズは、破損した艦船の修理および艦船の補充、戦闘物資の補給をおこなうフェーズです。

処理フェーズについては下記のものがあります。

●修理フェーズ

修理フェーズは、両陣営のユニットが自動的に破損した艦船を修理するフェーズです。

●補充フェーズ

補充フェーズは、両陣営の部隊が自動的に新たに艦船を補充するフェーズです。

●補給フェーズ

補給フェーズは、両陣営のユニットが自動的に戦闘物資を補給するフェーズです。

■移動フェーズ

移動フェーズは、両陣営のユニットが自動的に移動するフェーズです。

■索敵フェーズ

索敵フェーズは、両陣営のユニットが自動的に索敵するフェーズです。

■戦闘命令入力フェーズ

戦闘命令入力フェーズは、自陣営のユニットに［戦闘命令］コマンドの入力をおこなうフェーズです。

戦闘命令入力フェーズへは、通常命令入力フェーズで艦隊を戦闘移動させ、両陣営のユニットの攻撃可能範囲に敵陣営のユニットが存在するときに、自動的に移行します。
［戦闘命令］コマンドについての説明は、「16 章 . 戦術モード／戦闘命令コマンド」（P.56）を参照してください。

■戦闘フェーズ

戦闘フェーズは、両陣営のユニットが戦闘をおこなうフェーズです。
戦闘ダイアログについての説明は、「17 章 . 戦術モード／戦闘ダイアログ」（P.58）を参照してください。

１１章．戦術モード／索敵について

ここでは、索敵についての説明をおこないます。
索敵をおこなうことで敵陣営の詳細情報が判明します。

＜１．索敵について＞

ユニットには、それぞれ索敵可能範囲があります。
索敵可能範囲外の敵ユニットは、メインマップに表示されず、情報も表示されません。
敵陣営の情報は、索敵可能範囲内で索敵したターン数によって徐々に判明します。

＜２．索敵レベル＞

索敵レベルは、索敵状況を示しています。
索敵レベルによって判明する敵陣営の情報については、下記を参照してください。

索敵レベル０　→　すべての情報が不明です。
索敵レベル１　→　敵の位置が判明します。
索敵レベル２　→　艦種と艦船数が判明します。
索敵レベル３　→　すべての情報が判明します。

12章．戦術モード／情報ビュー

ここでは、情報ビューについての説明をおこないます。
情報ビューは、ゲームに必要な情報を簡易表示します。

＜1．ゲーム情報ビュー＞

ゲーム情報は、メインマップでマウスカーソルがユニット上にないときに表示します。
ゲーム情報の表示内容については下記のものがあります。



（1）宇宙暦
（2）所属陣営
（3）戦術フェーズ名
（4）戦術ターン数
（5）勝利点
（6）自陣営獲得点
（7）敵陣営獲得点
（8）星系名

＜2．部隊情報ビュー＞

部隊情報は、メインマップで部隊の上にマウスカーソルを移動させると表示します。
部隊情報の表示内容は艦種やコマンド実行時で異なりますが、共通の表示内容については、下記のものがあります。



（1）所属陣営
（2）艦隊番号
（3）部隊番号
（4）艦種名
（5）艦船数
（6）部隊士気値
（7）艦隊（部隊）行動

※旗艦部隊の場合は、（3）は司令官名、（5）は艦隊士気値を表示します

１．戦闘艦部隊情報

戦闘艦部隊情報は、メインマップで戦闘艦部隊の上にマウスカーソルを移動させると表示します。



（1）ビーム砲門数　（2）ミサイル搭載数　（3）戦闘機搭載数

２．工作艦部隊情報

工作艦部隊情報の表示内容については下記のものがあります。

■工作艦部隊通常情報

工作艦部隊通常情報は、メインマップで工作艦部隊の上にマウスカーソルを移動させると表示します。



（1）修理可能数

■ 工作艦部隊修理情報

工作艦部隊修理情報は、工作艦部隊が[修理]コマンドを実行し、修理対象を選択中に表示します。



（1）修理対象艦隊番号　（3）修理対象艦種名　（5）修理対象破損艦船数
（2）修理対象部隊番号　（4）修理対象艦船数

３．輸送艦部隊情報

輸送艦部隊情報の表示内容については下記のものがあります。

■輸送艦部隊通常情報

輸送艦部隊通常情報はメインマップで輸送艦部隊の上にマウスカーソルを移動させると表示します。



（１）搭載戦闘物資数

■輸送艦部隊補給情報

輸送艦部隊補給情報は、輸送艦部隊が［補給］コマンドを実行し、補給対象を選択中に表示します。



（１）補給対象艦種名　（２）補給対象艦船数　（３）不足戦闘物資数

４．索敵部隊情報

索敵部隊情報は、メインマップで索敵部隊の上にマウスカーソルを移動させると表示します。



（１）残り燃料ターン数

＜３．惑星（要塞）情報ビュー＞

惑星（要塞）情報の表示内容については下記のものがあります。

■惑星（要塞）通常情報

惑星（要塞）通学情報は、メインマップで惑星（要塞）の上にマウスカーソルを移動させると表示します。



（１）所属陣営　（３）経済力　（５）最大防衛力
（２）惑星名　（４）防衛力　（６）要塞砲態勢

※（６）は、要塞砲を装備している要塞のみ表示されます。

■惑星（要塞）補充情報

惑星（要塞）補充情報は、惑星(要塞)が[補充]コマンドを実行し、補充対象を選択中に表示します。



（１）補充可能艦船数
（２）補充対象所属陣営
（３）補充対象艦隊番号
（４）補充対象部隊番号
（５）補充対象艦種名
（６）補充対象艦船数
（７）不足艦船数

■惑星（要塞）補給情報

惑星（要塞）補給情報は、惑星(要塞)が[補充]コマンドを実行し、補充対象を選択中に表示します。



（１）備蓄戦闘物資数　（３）補給対象艦船数
（２）補給対象艦種名　（４）不足戦闘物資数

13 章．戦術モード／情報ダイアログ

ここでは、戦術モードの情報ダイアログについての説明をおこないます。
情報ダイアログは、ユニットの詳細情報を表示します。

＜1．艦隊情報ダイアログ＞

「艦隊情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）所属陣営
（２）艦隊番号
（３）司令官顔グラフィック
（４）司令官簡易情報
（５）副官簡易情報
（６）艦隊能力
（７）部隊番号
（８）艦種名
（９）艦船数／最大艦船数
（10）部隊能力
（11）搭載兵器情報

＜2．惑星（要塞）情報ダイアログ＞

「惑星（要塞）情報」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）星系名
（２）惑星名
（３）惑星経済力
（４）惑星経済成長率
（５）惑星（要塞）防衛力／最大惑星（要塞）防衛力
（６）惑星（要塞）防衛力回復率
（７）配備部隊数
（８）備蓄戦闘物資数

１４章．戦術モード／システムコマンド

ここでは、［システム］コマンドについての説明をおこないます。

［システム］コマンドは、メインマップでユニット以外の場所にマウスカーソルを移動させて、右クリックすること表示されるコマンドです。

コマンド名	内容
実行	1戦術ターン進めます。
一覧	星系内に存在する､自陣営の艦隊､敵陣営の艦隊､惑星（要塞）を一覧で表示します。
撤退	星系内での戦闘を放棄します。
ロード	セーブデータをロードします。
セーブ	プレイ中のデータをセーブします。
環境設定	BGM、メッセージ、アニメーションを設定します。
終了	ゲームを終了します。

＜１．一覧コマンド＞

戦闘をおこなっている星系内に存在するユニットを一覧表示します。

１．艦隊一覧

艦隊一覧の表示内容については下記のものがあります。



（１）艦隊番号
（２）艦隊司令官名
（３）艦種識別記号
（４）艦船数／最大艦船数
（５）艦隊士気値／部隊士気値
（６）戦闘物資数

２．惑星一覧

惑星一覧の表示内容については下記のものがあります。



（1）所属陣営　（2）惑星名　（3）惑星経済力　（4）戦闘物資数　（5）配備部隊数

３．敵艦一覧

敵艦一覧の表示内容は、艦隊一覧の表示内容と同様です。

※ただし、敵陣営の情報は、索敵レベルに応じて敵艦隊情報の表示内容が変化します。
索敵レベルについての説明は、「11章.戦術モード／索敵について」（P.42）を
参照してください。

＜2．撤退コマンド＞

［撤退］コマンドを使用した場合、敵艦隊からの追撃を受けて大きな被害を被ります。

（注意）

［撤退］コマンドを選択し、戦略モードに移行した後は、忘れずに戦闘を放棄した艦隊を退却する星系にワープ移動させてください。
退却する星系にワープ移動せずに戦略ターンを進めると、撤退させた艦隊が放棄した星系を再攻撃します。
戦略マップで撤退できる星系は、自陣営が領有している星系に限られます。

15章．戦術モード／通常命令コマンド

ここでは、［通常命令］コマンドについての説明をおこないます。

［通常命令］コマンドは、通常命令入力フェーズでユニットにマウスカーソルを移動させて、左クリックすると表示されるコマンドです。

コマンド名	内容
通常移動	通常態勢で、艦隊および部隊を移動させます。
戦闘移動	戦闘態勢で、艦隊を移動させます。
索敵	索敵部隊を出撃させます。
帰還	索敵部隊を帰還させます。
編隊	艦隊の陣形を変更します。
修理	自陣営の修理可能な艦隊の修理を行ないます。
補給	自陣営の艦隊に物資を補給します。
情報	惑星の経済力と防衛力、物資数、艦船数を一覧で表示します。
補給	補給可能範囲内に存在する自陣営の艦隊に物資を補給します。
補充	補充可能範囲内に存在する自陣営の艦隊に艦船を補充します。
要塞砲	指定した方向に要塞砲を発射します。

＜１．通常移動／戦闘移動コマンド＞

艦隊および部隊の移動についての説明をおこないます。

１．移動コマンドの種類

移動コマンドには、下記の２種類があります。

■通常移動コマンド

通常態勢で、艦隊および部隊を移動することができます。

■戦闘移動コマンド

戦闘態勢で、艦隊を移動することができます。
［通常移動］コマンドとは異なり、攻撃可能範囲に存在する敵陣営のユニットへの攻撃が可能になります。
ただし、最大移動距離は、［通常移動］コマンドより短くなります。
［戦闘移動］コマンドは、旗艦部隊にのみ使用することができます。

２．移動方法の種類

移動方法には、下記の２種類があります。

■標準移動

艦隊の方向を変えながら目的の地点へ移動します。

■平行移動

艦隊の方向を変えずに目的の地点へ移動します。

３．移動目標の設定

艦隊または部隊が移動するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、旗艦部隊または通常部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。

②［通常命令］コマンドから、［通常移動］コマンドまたは［戦闘移動］コマンドを選択します。
移動可能範囲が表示されます。

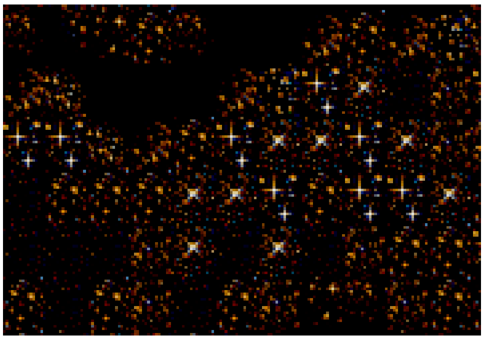
③メインマップで、マウスカーソルを任意の地点に移動させて左クリックします。
クロスポインタが表示されます。

●クロスポインタについて

艦隊が目的の地点に到着後、正面を向く方向です。
クロスポインタの長い方が艦隊の正面を示しています。

●サルガッソスペースについて

サルガッソスペースは、重力異常や磁場の乱れなどが原因で航行不能な領域です。サルガッソスペースを、艦隊および部隊の移動目標に設定することはできません。



④クロスポインタを、任意の方向に左クリックで設定します。
※部隊の［通常移動］コマンドでは、クロスポインタでの方向設定はおこないません。
艦隊の向いている方向が、部隊の向いている方向になります。

（補足）

艦隊は背後または側面からの攻撃に非常に弱いので、敵に背後および側面をとられないように設定してください。

（注意）

艦隊および部隊の移動は、移動フェーズでおこなわれます。

＜２．索敵コマンド＞

索敵部隊についての説明をおこないます。

１．索敵部隊の出撃

索敵部隊を出撃させるための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、旗艦部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。

②［通常命令］コマンドから、［索敵］コマンドを選択します。
移動可能範囲が表示されます。

③メインマップで、マウスカーソルを任意の地点に移動させて左クリックします。

（注意）
索敵部隊は、旗艦部隊から１部隊のみ出撃させることができます。

２．索敵部隊の消滅

索敵部隊を消滅させられた旗艦ユニットからは、再度索敵部隊を出撃させるのに、
3戦術ターンが必要になります。
索敵部隊は、下記の条件にあてはまると消滅してしまいます。

（1）燃料がなくなった場合

索敵部隊は、4戦術ターンまで行動させることができ、それ以上行動させると
燃料が切れて消滅してしまいます。
索敵部隊の燃料は、旗艦部隊へ帰還することで、自動的に補給されます。

（2）敵陣営の部隊に捕捉された場合

索敵部隊は、敵陣営の部隊に接触すると、攻撃を受けて撃破されてしまいます。

３．索敵部隊の帰還

索敵部隊を旗艦部隊へ帰還させるための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、索敵部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。
②［通常命令］コマンドから、［帰還］コマンドを選択します。

（注意）
索敵部隊の帰還は、移動フェーズでおこなわれます。

＜３．編隊コマンド＞

艦隊における部隊の位置を変更するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、艦隊の通常部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。
②［通常命令］コマンドから、［編隊］コマンドを選択します。
艦隊における部隊の配置可能位置（黄色い四角）が表示されます。
③メインマップで、任意の配置可能位置にマウスカーソルを移動させて左クリックします。

（注意）
部隊の配置位置の変更は、移動フェーズでおこなわれます。

＜４．修理コマンド＞

工作艦部隊が破損艦船を修理するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、工作艦部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。
②［通常命令］コマンドから、［修理］コマンドを選択します。
修理可能範囲が表示されます。
③修理可能範囲内の任意の部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
④コマンドメニューから、［修理決定］コマンドを選択します。

＜５．補給コマンド＞

輸送艦部隊および惑星（要塞）が部隊へ戦闘物資を補給するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

① メインマップで、輸送艦部隊または惑星（要塞）にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。
②［通常命令］コマンドから、［補給］コマンドを選択します。
補給可能範囲が表示されます。
③補給可能範囲内の任意の部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
コマンドメニューが表示されます。
④コマンドメニューから、［補給決定］コマンドを選択します。
※輸送艦部隊および工作艦部隊は、戦闘物資を補給することはできません。

＜６．補充コマンド＞

惑星（要塞）が部隊へ艦船を補充するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、惑星（要塞）にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。

②［通常命令］コマンドから、［補充］コマンドを選択します。
補充可能範囲が表示されます。

③補充可能範囲内の任意の部隊にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
コマンドメニューが表示されます。

④コマンドメニューから、［補充決定］コマンドを選択します。

＜７．要塞砲コマンド＞

要塞砲の発射方向を設定するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、要塞にマウスカーソルを移動させて右クリックします。
［通常命令］コマンドが表示されます。

②［通常命令］コマンドから、［要塞砲］コマンドを選択します。
要塞砲の攻撃可能範囲が表示されます。

③要塞砲の攻撃可能範囲を任意の方向に設定して左クリックします。

（注意）
要塞砲の発射は、戦闘フェーズでおこなわれます。

１６章．戦術モード／戦闘命令コマンド

ここでは、［戦闘命令］コマンドについての説明をおこないます。

［戦闘命令］コマンドには、［攻撃メイン］コマンドと［攻撃サブ］コマンドの２種類があります。

［攻撃メイン］コマンドは、攻撃可能な敵陣営の部隊に、マウスカーソルを移動させて左クリックすると表示されるコマンドです。
コマンドの内容については下記の表を参照してください。

コマンド名	内容
ビーム	指定した部隊にビーム攻撃をおこないます。
ミサイル	指定した部隊にミサイル攻撃をおこないます。
戦闘機	指定した部隊に戦闘機攻撃をおこないます。

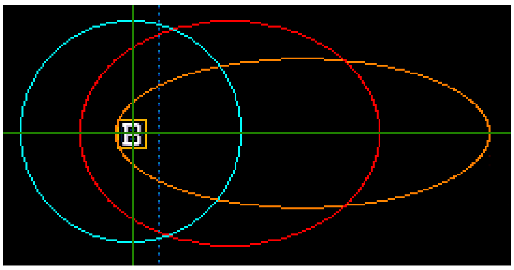
［攻撃サブ］コマンドは、右クリックすると表示されるコマンドです。
コマンドの内容については下記の表を参照してください。

コマンド名	内容
自動攻撃	もっとも効果的な攻撃方法と攻撃目標を自動的に選択します。
全防御	艦隊に編成されているすべての部隊を防御に専念させ、ダメージを1/2程度まで軽減します。
防御	選択されている部隊のみ防御に専念させ、ダメージを1/2程度まで軽減します。

※［自動攻撃］コマンドおよび［全防御］コマンドは、［戦闘命令］コマンドを入力した部隊には設定されません。

＜１．攻撃可能範囲について＞

兵器の攻撃可能範囲について説明します。
各兵器には、それぞれ攻撃可能範囲が設定されており、その範囲内の敵陣営の部隊を攻撃することができます。
各兵器の攻撃可能範囲については下記のものがあります。



（１）ビーム攻撃可能範囲　（黄色）
（２）ミサイル攻撃可能範囲　（赤色）
（３）戦闘機攻撃可能範囲　（水色）

＜2．兵器について＞

兵器についての説明をおこないます。

1．ビーム兵器

ビーム兵器は、主に長距離攻撃に適しています。
また、唯一補給の必要のない兵器です。
ただし、攻撃目標の途中に部隊が存在する場合は攻撃できません。

2．ミサイル兵器

ミサイル兵器は、主に中距離攻撃に適しています。
また、艦隊の進行方向に幅広く攻撃でき、破壊力も絶大です。
ただし、ミサイル弾数には限りがあり、必要に応じて補給しなければなりません。

3．戦闘機

戦闘機は、接近戦に適しています。
また、艦隊の方向によって攻撃が左右されることはありません。
ただし、戦闘機数には限りがあり、必要に応じて補給しなければなりません。

兵器の種類および詳細は、「19章.資料」（P. 63）を参照してください。

＜3．攻撃目標の設定＞

メインマップで、攻撃したい敵陣営の部隊を左クリックして、攻撃目標を設定することができます。また、メインマップでユニット以外の場所にマウスカーソルを移動させて右クリックすると、自動攻撃，全防御，防御のコマンドが選択できます。

攻撃目標を設定するための操作説明をおこないます。

≪操作手順≫

①メインマップで、任意の敵陣営の部隊に、マウスカーソルを移動させて
　右クリックします。
　［戦闘命令］コマンドが表示されます。
②［戦闘命令］コマンドから、ビーム，ミサイル，戦闘機のいずれかを選択します。

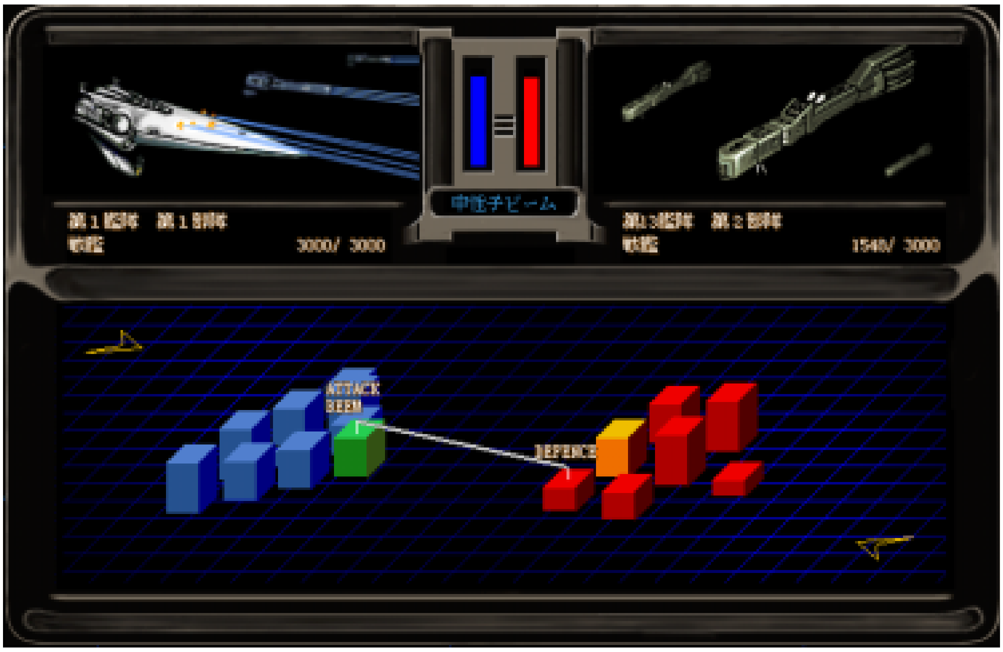
１７章．戦術モード／戦闘ダイアログ

ここでは、戦闘ダイアログについての説明をおこないます。

戦闘ダイアログでは、戦闘命令入力フェーズで入力したコマンドを両陣営同時に実行します。
戦闘ダイアログの表示内容については下記のものがあります。

１．艦隊戦闘ダイアログの画面説明

「艦隊戦闘」ダイアログは、艦隊と艦隊の戦闘がおこなわれるときに表示されるダイアログです。
「艦隊戦闘」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）艦船グラフィック
（２）艦隊番号
（３）艦隊司令官名（部隊番号）
（４）艦種名
（５）部隊艦船数／部隊最大艦船数
（６）艦隊艦船数グラフ
（７）攻撃兵器名
（８）損害数
（９）艦隊の方向
（10）部隊柱状グラフ

■部隊柱状グラフの表示色

部隊柱状グラフの表示色は、両陣営の旗艦部隊と通常部隊によって色分けされています。
部隊柱状グラフの表示色については下記のものがあります。

緑色‥‥帝国軍旗艦部隊
青色‥‥帝国軍通常部隊
黄色‥‥同盟軍旗艦部隊
赤色‥‥同盟軍通常部隊

２．惑星（要塞）戦闘ダイアログの画面説明

「惑星(要塞)戦闘」ダイアログは、惑星（要塞）と艦隊の戦闘がおこなわれるときに表示されるダイアログです。
「惑星（要塞）戦闘」ダイアログの表示内容については下記のものがあります。



（１）艦船グラフィック
（２）艦隊番号
（３）艦隊司令官名
（４）占領攻撃力
（５）艦隊艦船数グラフ
（６）惑星防衛力グラフ
（７）攻撃兵器名
（８）損害数
（９）惑星(要塞)グラフィック
（10）所属陣営
（11）惑星名
（12）惑星防衛力／惑星最大防衛力
（13）艦隊の方向
（14）部隊柱状グラフ
（15）惑星(要塞)柱状グラフ

■惑星（要塞）柱状グラフの表示色

惑星（要塞）柱状グラフの表示色は、両陣営の惑星（要塞）によって色分けされています。
惑星（要塞）グラフの表示色については下記のものがあります。

青色‥‥帝国軍惑星（要塞）　　赤色‥‥同盟軍惑星（要塞）

18章．士官について

ここでは、士官についての説明をおこないます。

＜1.士官の能力値＞

すべての士官には、下記のパラメータが設定されています。

項目名	表示内容
階級	士官の現在の階級を表示します。
レベル	士官の現在のレベルを表示します。
経験値	士官の現在の経験値を表示します。
統率	士官の人材活用能力をあらわす数値です。
運営	士官の事務管理能力をあらわす数値です。
運用	艦隊の機動力の低下を抑える能力をあらわす数値です。
移動	艦隊の移動能力をあらわす数値です。
旋回	艦隊の旋回能力をあらわす数値です。
ビーム	艦隊のビーム攻撃能力をあらわす数値です。
ミサイル	艦隊のミサイル攻撃能力をあらわす数値です。
戦闘機	艦隊の戦闘機攻撃能力をあらわす数値です。
占領	艦隊の占領攻撃能力をあらわす数値です。
防御	艦隊の防御能力をあらわす数値です。

＜２．階級表＞

<table>
<tr><th colspan="2">階級</th><th rowspan="2">レベル</th><th rowspan="2">必要経験値</th><th rowspan="2">最大部隊
編 成 数</th></tr>
<tr><th>帝国軍</th><th>同盟軍</th></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="3">元帥</td><td>41</td><td>60000</td><td rowspan="3">10</td></tr>
<tr><td>40</td><td>60000</td></tr>
<tr><td>39</td><td>60000</td></tr>
<tr><td rowspan="5">上級大将</td><td rowspan="10">大将</td><td>38</td><td>50000</td><td rowspan="5">9</td></tr>
<tr><td>37</td><td>50000</td></tr>
<tr><td>36</td><td>50000</td></tr>
<tr><td>35</td><td>50000</td></tr>
<tr><td>34</td><td>50000</td></tr>
<tr><td rowspan="5">大将</td><td>33</td><td>40000</td><td rowspan="5">8</td></tr>
<tr><td>32</td><td>40000</td></tr>
<tr><td>31</td><td>40000</td></tr>
<tr><td>30</td><td>40000</td></tr>
<tr><td>29</td><td>40000</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="5">中将</td><td>28</td><td>20000</td><td rowspan="5">7</td></tr>
<tr><td>27</td><td>20000</td></tr>
<tr><td>26</td><td>20000</td></tr>
<tr><td>25</td><td>20000</td></tr>
<tr><td>24</td><td>20000</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">少将</td><td>23</td><td>10000</td><td rowspan="4">6</td></tr>
<tr><td>22</td><td>10000</td></tr>
<tr><td>21</td><td>9000</td></tr>
<tr><td>20</td><td>8000</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">准将</td><td>19</td><td>7000</td><td rowspan="4">4</td></tr>
<tr><td>18</td><td>6000</td></tr>
<tr><td>17</td><td>5600</td></tr>
<tr><td>16</td><td>5600</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">大佐</td><td>15</td><td>5000</td><td rowspan="10">3</td></tr>
<tr><td>14</td><td>5000</td></tr>
<tr><td>13</td><td>4500</td></tr>
<tr><td>12</td><td>4500</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="4">中佐</td><td>11</td><td>4000</td></tr>
<tr><td>10</td><td>4000</td></tr>
<tr><td>9</td><td>4000</td></tr>
<tr><td>8</td><td>4000</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">少佐</td><td>7</td><td>3000</td></tr>
<tr><td>6</td><td>3000</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">大尉</td><td>5</td><td>2500</td><td rowspan="4">2</td></tr>
<tr><td>4</td><td>2500</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">中尉</td><td>3</td><td>2200</td></tr>
<tr><td>2</td><td>2200</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">少尉</td><td>1</td><td>2000</td><td rowspan="2">1</td></tr>
<tr><td>0</td><td>2000</td></tr>
</table>

19章. 資料

<1. 艦種別性能表>

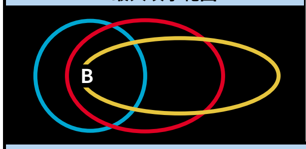
帝国軍戦艦 BATTLE SHIP

艦船グラフィック



部隊構成数	3000	識別記号	B
部隊価格	3000	巡航速度	30
部隊維持費	30	旋回速度	16
部隊移動費	36	装甲	100
搭載ミサイル	4	攻撃速度	2
搭載戦闘機	12	占領能力	○

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子ビーム（黄）	×	6門
	レーザー水爆（赤）	×	2門
	ワルキューレ（青）	×	12機

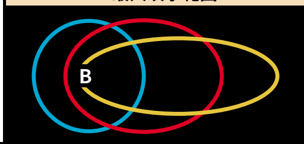
同盟軍戦艦 BATTLE SHIP

艦船グラフィック



部隊構成数	3000	識別記号	B
部隊価格	3000	巡航速度	30
部隊維持費	33	旋回速度	16
部隊移動費	36	装甲	100
搭載ミサイル	4	攻撃速度	2
搭載戦闘機	9	占領能力	○

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	光子砲（黄）	×	8門
	レーザー水爆（赤）	×	2門
	スパルタニアン（青）	×	9機

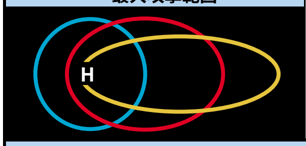
帝国軍高速戦艦 HIGH SPEED BATTLE SHIP

艦船グラフィック



部隊構成数	3000	識別記号	H
部隊価格	4200	巡航速度	38
部隊維持費	36	旋回速度	22
部隊移動費	42	装甲	95
搭載ミサイル	4	攻撃速度	3
搭載戦闘機	12	占領能力	○

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子ビーム（黄）	×	6門
	レーザー水爆（赤）	×	2門
	ワルキューレ（青）	×	12機

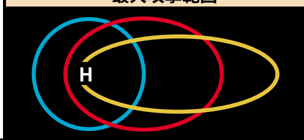
同盟軍高速戦艦 HIGH SPEED BATTLE SHIP

艦船グラフィック



部隊構成数	3000	識別記号	H
部隊価格	4500	巡航速度	38
部隊維持費	39	旋回速度	22
部隊移動費	42	装甲	95
搭載ミサイル	4	攻撃速度	3
搭載戦闘機	9	占領能力	○

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	光子砲（黄）	×	8門
	レーザー水爆（赤）	×	2門
	スパルタニアン（青）	×	9機

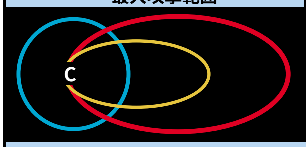
帝国軍巡航艦 CRUISER

艦船グラフィック



部隊構成数	4000	識別記号	C
部隊価格	2000	巡航速度	40
部隊維持費	24	旋回速度	23
部隊移動費	28	装甲	85
搭載ミサイル	12	攻撃速度	3
搭載戦闘機	5	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子砲（黄）	×	6門
	中性子ミサイル（赤）	×	4門
	ワルキューレ（青）	×	5機

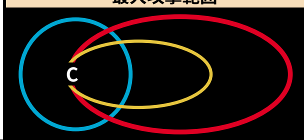
同盟軍巡航艦 CRUISER

艦船グラフィック



部隊構成数	4000	識別記号	C
部隊価格	2400	巡航速度	40
部隊維持費	24	旋回速度	23
部隊移動費	32	装甲	85
搭載ミサイル	12	攻撃速度	3
搭載戦闘機	3	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子砲（黄）	×	6門
	中性子ミサイル（赤）	×	4門
	スパルタニアン（青）	×	3機

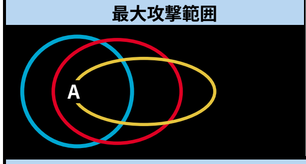
帝国軍攻撃空母 ATTACK CARRIER

艦船グラフィック



部隊構成数	2000	識別記号	A
部隊価格	5400	巡航速度	26
部隊維持費	64	旋回速度	15
部隊移動費	72	装甲	240
搭載ミサイル	16	攻撃速度	1
搭載戦闘機	120	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子砲（黄）	×	16門
	中性子弾（赤）	×	4門
	ワルキューレ（青）	×	120機

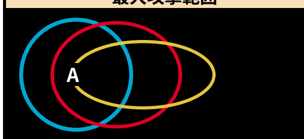
同盟軍攻撃空母 ATTACK CARRIER

艦船グラフィック



部隊構成数	2000	識別記号	A
部隊価格	5000	巡航速度	26
部隊維持費	56	旋回速度	15
部隊移動費	68	装甲	240
搭載ミサイル	9	攻撃速度	1
搭載戦闘機	100	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子砲（黄）	×	24門
	中性子弾（赤）	×	3門
	スパルタニアン（青）	×	100機

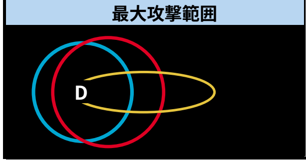
帝国軍駆逐艦 DESTOROYER

艦船グラフィック



部隊構成数	3000	識別記号	D
部隊価格	1500	巡航速度	42
部隊維持費	21	旋回速度	25
部隊移動費	24	装甲	80
搭載ミサイル	22	攻撃速度	4
搭載戦闘機	2	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	レールガン（黄）	×	26門
	光子ミサイル（赤）	×	22門
	ワルキューレ（青）	×	2機

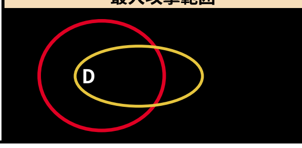
同盟軍駆逐艦 DESTOROYER

艦船グラフィック



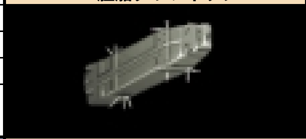
部隊構成数	3000	識別記号	D
部隊価格	1200	巡航速度	42
部隊維持費	18	旋回速度	25
部隊移動費	21	装甲	78
搭載ミサイル	16	攻撃速度	4
搭載戦闘機	－	占領能力	－

最大攻撃範囲



搭載兵器			
	中性子砲（黄）	×	6門
	光子魚雷（赤）	×	8門

帝国軍輸送艦	TRANSPORT SHIP			
艦船グラフィック	部隊構成数	3000	識別記号	T
	部隊価格	2400	巡航速度	30
	部隊維持費	24	旋回速度	16
	部隊移動費	36	装甲	60
	搭載物資	ミサイル物資 × 24発 ワルキューレ × 24機		

同盟軍輸送艦	TRANSPORT SHIP			
艦船グラフィック	部隊構成数	3000	識別記号	T
	部隊価格	2400	巡航速度	30
	部隊維持費	24	旋回速度	16
	部隊移動費	36	装甲	60
	搭載物資	ミサイル兵器 × 24発 スパルタニアン × 24機		

帝国軍工作艦	ENGINEER SHIP			
艦船グラフィック	部隊構成数	1000	識別記号	E
	部隊価格	2500	巡航速度	30
	部隊維持費	20	旋回速度	16
	部隊移動費	25	装甲	60
	修理能力	工作艦１隻につき、 艦船１隻を修理		

同盟軍工作艦	ENGINEER SHIP			
艦船グラフィック	部隊構成数	3000	識別記号	E
	部隊価格	2400	巡航速度	30
	部隊維持費	24	旋回速度	16
	部隊移動費	36	装甲	60
	修理能力	工作艦１隻につき、 艦船１隻を修理		

帝国軍索敵艦	PICKET SHIP		
部隊構成数	1	識別記号	P
部隊価格	5	巡航速度	25
部隊維持費	1	旋回速度	45
部隊移動費	－	装甲	50

同盟軍索敵艦	PICKET SHIP		
部隊構成数	1	識別記号	P
部隊価格	5	巡航速度	25
部隊維持費	1	旋回速度	45
部隊移動費	－	装甲	50

＜２．兵器別性能表＞

ビーム兵器名	破壊力	射程距離	射程幅	適正距離	搭載艦船	
					帝国軍	同盟軍
中性子ビーム	180	100	40	75～100	B H	
光子砲	140	100	40	75～100		B H
中性子砲	70	80	36	60～80	C A	C A D
レールガン	45	90	28	45～90	D	

ミサイル兵器名	破壊力	射程距離	射程幅	適正距離	搭載艦船	
					帝国軍	同盟軍
レーザー水爆	300	80	60	40～80	B H	B H
中性子ミサイル	280	120	55	82～110	C	C
光子ミサイル	50	70	64	35～50	D	
中性子弾	220	66	55	33～55	A	A
光子魚雷	160	80	74	37～55		D

戦闘機名	破壊力	射程距離	射程幅	適正距離	搭載艦船	
					帝国軍	同盟軍
ワルキューレ	45	60	60	0～50	B H C A D	
スパルタニアン	60	60	60	0～50		B H C A

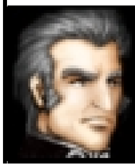
＜３．士官初期能力表＞

■ 銀河帝国

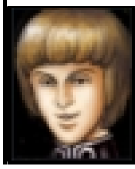
ミュッケンベルガー		元帥	レベル	39
	統　率	106	ビーム	76
	運　営	104	ミサイル	77
	運　用	98	戦闘機	80
	移　動	79	占　領	76
	旋　回	76	防　御	100

ローエングラム		上級大将	レベル	38
	統　率	138	ビーム	119
	運　営	100	ミサイル	114
	運　用	115	戦闘機	110
	移　動	110	占　領	126
	旋　回	118	防　御	117

オフレッサー		上級大将	レベル	34
	統　率	81	ビーム	64
	運　営	51	ミサイル	60
	運　用	64	戦闘機	59
	移　動	68	占　領	150
	旋　回	66	防　御	62

ゼークト		大将	レベル	29
	統　率	79	ビーム	89
	運　営	101	ミサイル	84
	運　用	88	戦闘機	75
	移　動	81	占　領	86
	旋　回	89	防　御	79

シュターデン		中将	レベル	24
	統　率	68	ビーム	80
	運　営	100	ミサイル	81
	運　用	112	戦闘機	79
	移　動	76	占　領	73
	旋　回	80	防　御	75

フレーゲル		中将	レベル	24
	統　率	71	ビーム	60
	運　営	56	ミサイル	62
	運　用	67	戦闘機	66
	移　動	70	占　領	69
	旋　回	69	防　御	65

ミッターマイヤー		少将	レベル	20
	統　率	120	ビーム	113
	運　営	102	ミサイル	102
	運　用	120	戦闘機	98
	移　動	110	占　領	113
	旋　回	120	防　御	102

ロイエンタール		少将	レベル	20
	統　率	118	ビーム	112
	運　営	95	ミサイル	106
	運　用	114	戦闘機	105
	移　動	105	占　領	115
	旋　回	110	防　御	113

キルヒアイス		少将	レベル	20
	統　率	110	ビーム	112
	運　営	120	ミサイル	118
	運　用	113	戦闘機	111
	移　動	108	占　領	116
	旋　回	105	防　御	110

ファーレンハイト		少将	レベル	20
	統　率	93	ビーム	103
	運　営	92	ミサイル	110
	運　用	100	戦闘機	97
	移　動	96	占　領	91
	旋　回	110	防　御	81

レンネンカンプ		少将	レベル	20
	統　率	87	ビーム	95
	運　営	108	ミサイル	91
	運　用	106	戦闘機	93
	移　動	98	占　領	83
	旋　回	92	防　御	92

ビッテンフェルト		准将	レベル	16
	統　率	115	ビーム	126
	運　営	80	ミサイル	130
	運　用	96	戦闘機	110
	移　動	100	占　領	93
	旋　回	92	防　御	69

メックリンガー		准将	レベル	16
	統　率	95	ビーム	90
	運　営	112	ミサイル	91
	運　用	102	戦闘機	99
	移　動	98	占　領	110
	旋　回	98	防　御	108

ケンプ		准将	レベル	16
	統　率	101	ビーム	90
	運　営	88	ミサイル	91
	運　用	98	戦闘機	126
	移　動	90	占　領	81
	旋　回	94	防　御	95

ワーレン		准将	レベル	16
	統　率	99	ビーム	95
	運　営	89	ミサイル	100
	運　用	110	戦闘機	97
	移　動	102	占　領	93
	旋　回	97	防　御	96

ルッツ		准将	レベル	16
	統　率	94	ビーム	100
	運　営	99	ミサイル	96
	運　用	103	戦闘機	90
	移　動	92	占　領	90
	旋　回	92	防　御	100



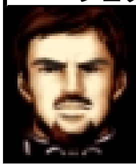
ミュラー	准将	レベル	16
統　率	108	ビーム	97
運　営	93	ミサイル	102
運　用	108	戦闘機	93
移　動	94	占　領	108
旋　回	100	防　御	130



ケスラー	准将	レベル	16
統　率	83	ビーム	93
運　営	112	ミサイル	88
運　用	97	戦闘機	94
移　動	97	占　領	121
旋　回	93	防　御	99



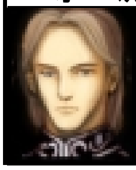
アイゼナッハ	准将	レベル	16
統　率	95	ビーム	92
運　営	102	ミサイル	98
運　用	69	戦闘機	95
移　動	97	占　領	91
旋　回	96	防　御	101



シュタインメッツ	准将	レベル	16
統　率	90	ビーム	95
運　営	100	ミサイル	92
運　用	104	戦闘機	96
移　動	92	占　領	89
旋　回	94	防　御	103



トゥルナイゼン	准将	レベル	16
統　率	99	ビーム	98
運　営	90	ミサイル	102
運　用	90	戦闘機	82
移　動	108	占　領	92
旋　回	94	防　御	94



オーベルシュタイン	大佐	レベル	12
統　率	90	ビーム	98
運　営	118	ミサイル	100
運　用	75	戦闘機	92
移　動	108	占　領	99
旋　回	90	防　御	102



シュトライト	中佐	レベル	8
統　率	80	ビーム	79
運　営	126	ミサイル	78
運　用	85	戦闘機	82
移　動	112	占　領	78
旋　回	111	防　御	81



ディッケル	中佐	レベル	8
統　率	91	ビーム	82
運　営	118	ミサイル	98
運　用	107	戦闘機	90
移　動	82	占　領	91
旋　回	98	防　御	76



ライブル	中佐	レベル	8
統　率	94	ビーム	87
運　営	99	ミサイル	82
運　用	107	戦闘機	93
移　動	98	占　領	96
旋　回	106	防　御	85



ブレンターノ	中佐	レベル	8
統　率	93	ビーム	81
運　営	103	ミサイル	79
運　用	78	戦闘機	78
移　動	98	占　領	87
旋　回	106	防　御	108



グレーブナー	中佐	レベル	8
統　率	111	ビーム	92
運　営	96	ミサイル	95
運　用	95	戦闘機	88
移　動	87	占　領	82
旋　回	91	防　御	93



レフォルト	中佐	レベル	8
統　率	93	ビーム	99
運　営	97	ミサイル	88
運　用	82	戦闘機	95
移　動	91	占　領	87
旋　回	103	防　御	100



マリーンドルフ	中佐	レベル	8
統　率	70	ビーム	48
運　営	110	ミサイル	48
運　用	62	戦闘機	48
移　動	50	占　領	48
旋　回	50	防　御	53



ベルゲングリューン	少佐	レベル	6
統　率	102	ビーム	93
運　営	106	ミサイル	107
運　用	105	戦闘機	84
移　動	96	占　領	75
旋　回	95	防　御	92



ビューロー	少佐	レベル	6
統　率	98	ビーム	95
運　営	106	ミサイル	98
運　用	93	戦闘機	82
移　動	94	占　領	80
旋　回	97	防　御	105



バイエルライン	少佐	レベル	6
統　率	105	ビーム	95
運　営	110	ミサイル	100
運　用	103	戦闘機	95
移　動	102	占　領	88
旋　回	102	防　御	90



ジンツァー	少佐	レベル	6
統　率	86	ビーム	82
運　営	108	ミサイル	86
運　用	95	戦闘機	82
移　動	105	占　領	82
旋　回	116	防　御	85



ナイセバッハ	少佐	レベル	6
統　率	87	ビーム	100
運　営	95	ミサイル	87
運　用	100	戦闘機	94
移　動	90	占　領	92
旋　回	82	防　御	84



フーセネガー	少佐	レベル	6
統　率	88	ビーム	81
運　営	120	ミサイル	76
運　用	97	戦闘機	98
移　動	85	占　領	108
旋　回	94	防　御	99



フェルナー	大尉	レベル	4
統　率	82	ビーム	85
運　営	108	ミサイル	79
運　用	76	戦闘機	72
移　動	93	占　領	103
旋　回	88	防　御	81



ザンデルス	大尉	レベル	4
統　率	82	ビーム	83
運　営	102	ミサイル	81
運　用	84	戦闘機	78
移　動	110	占　領	90
旋　回	95	防　御	81



ディルクセン	大尉	レベル	4
統　率	103	ビーム	79
運　営	112	ミサイル	78
運　用	94	戦闘機	82
移　動	107	占　領	83
旋　回	95	防　御	71



ドレヴェンツ	大尉	レベル	4
統　率	90	ビーム	89
運　営	106	ミサイル	85
運　用	92	戦闘機	72
移　動	91	占　領	88
旋　回	102	防　御	101



オルラウ	大尉	レベル	4
統　率	72	ビーム	86
運　営	112	ミサイル	91
運　用	79	戦闘機	87
移　動	86	占　領	84
旋　回	103	防　御	83



グーテンゾーン	中尉	レベル	2
統　率	77	ビーム	81
運　営	105	ミサイル	84
運　用	90	戦闘機	105
移　動	89	占　領	83
旋　回	91	防　御	90



ルビッチ	中尉	レベル	2
統　率	88	ビーム	94
運　営	98	ミサイル	97
運　用	81	戦闘機	82
移　動	82	占　領	80
旋　回	93	防　御	84



アムスドルフ	少尉	レベル	0
統　率	78	ビーム	92
運　営	100	ミサイル	96
運　用	80	戦闘機	94
移　動	100	占　領	90
旋　回	105	防　御	95



グリース	少尉	レベル	0
統　率	113	ビーム	97
運　営	100	ミサイル	85
運　用	83	戦闘機	82
移　動	92	占　領	80
旋　回	104	防　御	96



ブルーダハ	少尉	レベル	0
統　率	87	ビーム	82
運　営	100	ミサイル	83
運　用	81	戦闘機	82
移　動	91	占　領	88
旋　回	93	防　御	81



レッケンドルフ	少尉	レベル	0
統　率	89	ビーム	88
運　営	103	ミサイル	91
運　用	93	戦闘機	85
移　動	106	占　領	79
旋　回	100	防　御	108

■ 自由惑星同盟



シトレ	元帥	レベル	39
統　率	112	ビーム	79
運　営	126	ミサイル	76
運　用	74	戦闘機	77
移　動	88	占　領	80
旋　回	90	防　御	110



ロボス	元帥	レベル	39
統　率	97	ビーム	87
運　営	91	ミサイル	83
運　用	89	戦闘機	84
移　動	70	占　領	94
旋　回	71	防　御	89



D・グリーンヒル	大将	レベル	29
統　率	89	ビーム	70
運　営	140	ミサイル	69
運　用	73	戦闘機	71
移　動	74	占　領	68
旋　回	77	防　御	71



ドーソン	大将	レベル	29
統　率	70	ビーム	61
運　営	118	ミサイル	59
運　用	79	戦闘機	68
移　動	69	占　領	62
旋　回	70	防　御	66



クブルスリー	中将	レベル	24
統　率	103	ビーム	88
運　営	113	ミサイル	89
運　用	94	戦闘機	79
移　動	91	占　領	78
旋　回	96	防　御	96



パエッタ	中将	レベル	24
統　率	80	ビーム	98
運　営	92	ミサイル	90
運　用	107	戦闘機	96
移　動	97	占　領	83
旋　回	98	防　御	86



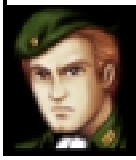
ルフェーブル	中将	レベル	24
統　率	87	ビーム	92
運　営	95	ミサイル	100
運　用	92	戦闘機	85
移　動	102	占　領	86
旋　回	95	防　御	94



パストーレ	中将	レベル	24
統　率	88	ビーム	101
運　営	92	ミサイル	91
運　用	88	戦闘機	95
移　動	93	占　領	94
旋　回	94	防　御	83



ビュコック	中将	レベル	24
統　率	120	ビーム	110
運　営	109	ミサイル	120
運　用	112	戦闘機	104
移　動	105	占　領	112
旋　回	108	防　御	107



ムーア	中将	レベル	24
統　率	85	ビーム	97
運　営	91	ミサイル	103
運　用	87	戦闘機	98
移　動	92	占　領	96
旋　回	94	防　御	86



ホーウッド	中将	レベル	24
統　率	95	ビーム	101
運　営	98	ミサイル	82
運　用	99	戦闘機	90
移　動	95	占　領	85
旋　回	100	防　御	85



ウランフ	中将	レベル	24
統　率	125	ビーム	118
運　営	82	ミサイル	119
運　用	114	戦闘機	98
移　動	98	占　領	105
旋　回	102	防　御	90



ボロディン	中将	レベル	24
統　率	106	ビーム	110
運　営	89	ミサイル	98
運　用	113	戦闘機	104
移　動	97	占　領	96
旋　回	111	防　御	107



ルグランジュ	中将	レベル	24
統　率	87	ビーム	95
運　営	80	ミサイル	103
運　用	96	戦闘機	92
移　動	90	占　領	105
旋　回	98	防　御	93



アップルトン	少将	レベル	20
統　率	98	ビーム	95
運　営	88	ミサイル	92
運　用	101	戦闘機	87
移　動	100	占　領	92
旋　回	95	防　御	102



アル・サレム	少将	レベル	20
統　率	88	ビーム	101
運　営	92	ミサイル	103
運　用	103	戦闘機	98
移　動	90	占　領	75
旋　回	97	防　御	83



ヤン	准将	レベル	18
統 率	136	ビーム	125
運 営	88	ミサイル	123
運 用	110	戦闘機	114
移 動	112	占 領	116
旋 回	120	防 御	113



フィッシャー	准将	レベル	16
統 率	102	ビーム	90
運 営	110	ミサイル	102
運 用	120	戦闘機	88
移 動	116	占 領	95
旋 回	115	防 御	100



カールセン	准将	レベル	16
統 率	92	ビーム	94
運 営	103	ミサイル	98
運 用	91	戦闘機	91
移 動	102	占 領	81
旋 回	96	防 御	90



キャゼルヌ	中佐	レベル	8
統 率	90	ビーム	78
運 営	128	ミサイル	75
運 用	78	戦闘機	91
移 動	82	占 領	93
旋 回	82	防 御	102



ムライ	中佐	レベル	8
統 率	83	ビーム	86
運 営	120	ミサイル	93
運 用	80	戦闘機	86
移 動	86	占 領	98
旋 回	97	防 御	87



コナリー	少佐	レベル	6
統 率	78	ビーム	84
運 営	106	ミサイル	87
運 用	88	戦闘機	91
移 動	83	占 領	72
旋 回	88	防 御	76



チェン	少佐	レベル	6
統 率	79	ビーム	93
運 営	109	ミサイル	85
運 用	99	戦闘機	78
移 動	108	占 領	86
旋 回	103	防 御	90



バグダッシュ	少佐	レベル	6
統 率	83	ビーム	81
運 営	83	ミサイル	80
運 用	76	戦闘機	82
移 動	74	占 領	106
旋 回	84	防 御	80



アッテンボロー	准将	レベル	16
統 率	110	ビーム	109
運 営	95	ミサイル	107
運 用	108	戦闘機	98
移 動	109	占 領	100
旋 回	103	防 御	103



モートン	准将	レベル	16
統 率	100	ビーム	97
運 営	95	ミサイル	85
運 用	105	戦闘機	102
移 動	99	占 領	86
旋 回	98	防 御	99



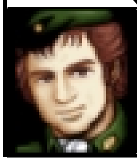
チュン	大佐	レベル	12
統 率	93	ビーム	93
運 営	119	ミサイル	98
運 用	105	戦闘機	108
移 動	106	占 領	79
旋 回	102	防 御	117



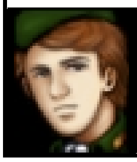
シェーンコップ	中佐	レベル	8
統 率	110	ビーム	83
運 営	79	ミサイル	82
運 用	86	戦闘機	75
移 動	82	占 領	145
旋 回	93	防 御	101



ザーニアル	少佐	レベル	6
統 率	74	ビーム	80
運 営	96	ミサイル	120
運 用	91	戦闘機	83
移 動	84	占 領	77
旋 回	89	防 御	88



マリネッティ	少佐	レベル	6
統 率	88	ビーム	92
運 営	102	ミサイル	104
運 用	90	戦闘機	90
移 動	74	占 領	87
旋 回	85	防 御	77



ストークス	少佐	レベル	6
統 率	83	ビーム	81
運 営	116	ミサイル	80
運 用	80	戦闘機	72
移 動	74	占 領	98
旋 回	78	防 御	80



パトリチェフ	少佐	レベル	6
統 率	118	ビーム	81
運 営	106	ミサイル	86
運 用	95	戦闘機	89
移 動	79	占 領	97
旋 回	73	防 御	98



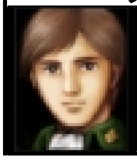
リンツ	少佐	レベル	6
統　率	87	ビーム	72
運　営	88	ミサイル	73
運　用	77	戦闘機	75
移　動	81	占　領	138
旋　回	77	防　御	83



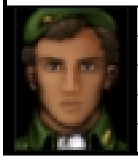
グエン	少佐	レベル	6
統　率	101	ビーム	108
運　営	90	ミサイル	110
運　用	84	戦闘機	88
移　動	81	占　領	72
旋　回	79	防　御	72



ラップ	大尉	レベル	4
統　率	105	ビーム	98
運　営	110	ミサイル	102
運　用	92	戦闘機	98
移　動	100	占　領	104
旋　回	103	防　御	105



ファイフェル	大尉	レベル	4
統　率	104	ビーム	82
運　営	114	ミサイル	88
運　用	93	戦闘機	85
移　動	100	占　領	77
旋　回	104	防　御	81



マリノ	大尉	レベル	4
統　率	85	ビーム	98
運　営	106	ミサイル	93
運　用	85	戦闘機	86
移　動	105	占　領	75
旋　回	104	防　御	86



ブルームハルト	大尉	レベル	4
統　率	83	ビーム	71
運　営	90	ミサイル	70
運　用	76	戦闘機	72
移　動	74	占　領	126
旋　回	79	防　御	80



ラオ	大尉	レベル	4
統　率	76	ビーム	95
運　営	107	ミサイル	88
運　用	101	戦闘機	93
移　動	83	占　領	76
旋　回	97	防　御	114



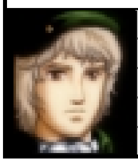
アラルコン	大尉	レベル	4
統　率	92	ビーム	98
運　営	95	ミサイル	96
運　用	97	戦闘機	84
移　動	104	占　領	108
旋　回	80	防　御	72



シャルチアン	中尉	レベル	2
統　率	72	ビーム	80
運　営	81	ミサイル	76
運　用	84	戦闘機	79
移　動	103	占　領	66
旋　回	101	防　御	84



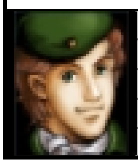
スールズカリッター	中尉	レベル	2
統　率	76	ビーム	81
運　営	112	ミサイル	82
運　用	89	戦闘機	78
移　動	84	占　領	76
旋　回	91	防　御	112



ミンツ	少尉	レベル	0
統　率	96	ビーム	92
運　営	99	ミサイル	96
運　用	75	戦闘機	108
移　動	84	占　領	72
旋　回	93	防　御	85



F・グリーンヒル	少尉	レベル	0
統　率	102	ビーム	69
運　営	128	ミサイル	65
運　用	75	戦闘機	78
移　動	106	占　領	72
旋　回	85	防　御	77



ポプラン	少尉	レベル	0
統　率	93	ビーム	70
運　営	72	ミサイル	73
運　用	75	戦闘機	138
移　動	76	占　領	77
旋　回	83	防　御	70



イ・コーネフ	少尉	レベル	0
統　率	91	ビーム	76
運　営	100	ミサイル	75
運　用	75	戦闘機	126
移　動	73	占　領	73
旋　回	76	防　御	82

＜４．士官初期能力一覧表＞

■ 銀河帝国

士官名	階級	レベル	統　率	運　営	運　用	移　動	旋　回	ビーム	ミサイル	戦闘機	占　領	防　御
ミュッケンベルガー	元帥	39	106	104	98	79	76	76	77	80	76	100
ローエングラム	上級大将	38	138	100	115	110	118	119	114	110	126	117
オフレッサー	上級大将	34	81	51	64	68	66	64	60	59	150	62
ゼークト	大将	29	79	101	88	81	89	89	84	75	86	79
シュターデン	中将	24	68	100	112	76	80	80	81	79	73	75
フレーゲル	中将	24	71	56	67	70	69	60	62	66	69	65
キルヒアイス	少将	20	110	120	113	108	105	112	118	111	116	110
ファーレンハイト	少将	20	93	92	100	96	110	103	110	97	91	81
ミッターマイヤー	少将	20	120	102	120	110	120	113	102	98	113	102
レンネンカンプ	少将	20	87	108	106	98	92	95	91	93	83	92
ロイエンタール	少将	20	118	95	114	105	110	112	106	105	115	113
アイゼナッハ	准将	16	95	102	69	97	96	92	98	95	91	101
ケスラー	准将	16	83	112	97	97	93	93	88	94	121	99
ケンプ	准将	16	101	88	98	90	94	90	91	126	81	95
シュタインメッツ	准将	16	90	100	104	92	94	95	92	96	89	103
トゥルナイゼン	准将	16	99	90	90	108	94	98	102	82	92	94
ビッテンフェルト	准将	16	115	80	96	100	92	126	130	110	93	69
ミュラー	准将	16	108	93	108	94	100	97	102	93	108	130
メックリンガー	准将	16	95	112	102	98	98	90	91	99	110	108
ルッツ	准将	16	94	99	103	92	92	100	96	90	90	100
ワーレン	准将	16	99	89	110	102	97	95	100	97	93	96
オーベルシュタイン	大佐	12	90	118	75	108	90	98	100	92	99	102
グレーブナー	中佐	8	111	96	95	87	91	92	95	88	82	93
シュトライト	中佐	8	80	126	85	112	111	79	78	82	78	81
ディッケル	中佐	8	91	118	107	82	98	82	98	90	91	76
ブレンターノ	中佐	8	93	103	78	98	106	81	79	78	87	108
マリーンドルフ	中佐	8	70	110	62	50	50	48	48	48	48	53
ライブル	中佐	8	94	99	107	98	106	87	82	93	96	85
レフォルト	中佐	8	93	97	82	91	103	99	88	95	87	100
ジンツァー	少佐	6	86	108	95	105	116	82	86	82	82	85
ナイセバッハ	少佐	6	87	95	100	90	82	100	87	94	92	84
バイエルライン	少佐	6	105	110	103	102	102	95	100	95	88	90
ビューロー	少佐	6	98	106	93	94	97	95	98	82	80	105
フーセネガー	少佐	6	88	120	97	85	94	81	76	98	108	99
ベルゲングリューン	少佐	6	102	106	105	96	95	93	107	84	75	92
オルラウ	大尉	4	72	112	79	86	103	86	91	87	84	83
ザンデルス	大尉	4	82	102	84	110	95	83	81	78	90	81
ディルクセン	大尉	4	103	112	94	107	95	79	78	82	83	71
ドレヴェンツ	大尉	4	90	106	92	91	102	89	85	72	88	101
フェルナー	大尉	4	82	108	76	93	88	85	79	72	103	81
グーテンゾーン	中尉	2	77	105	90	89	91	81	84	105	83	90
ルビッチ	中尉	2	88	98	81	82	93	94	97	82	80	84
アムスドルフ	少尉	0	78	100	80	100	105	92	96	94	90	95
グリース	少尉	0	113	100	83	92	104	97	85	82	80	96
ブルーダハ	少尉	0	87	100	81	91	93	82	83	82	88	81
レッケンドルフ	少尉	0	89	103	93	106	100	88	91	85	79	108

■自由惑星同盟

士官名	階級	レベル	統　率	運　営	運　用	移　動	旋　回	ビーム	ミサイル	戦闘機	占　領	防　御
シトレ	元帥	39	112	126	74	88	90	79	76	77	80	110
ロボス	元帥	39	97	91	89	70	71	87	83	84	94	89
D・グリーンヒル	大将	29	89	140	73	74	77	70	69	71	68	71
ドーソン	大将	29	70	118	79	69	70	61	59	68	62	66
ウランフ	中将	24	125	82	114	98	102	118	119	98	105	90
クブルスリー	中将	24	103	113	94	91	96	88	89	79	78	96
パエッタ	中将	24	80	92	107	97	98	98	90	96	83	86
パストーレ	中将	24	88	92	88	93	94	101	91	95	94	83
ビュコック	中将	24	120	109	112	105	108	110	120	104	112	107
ホーウッド	中将	24	95	98	99	95	100	101	82	90	85	85
ボロディン	中将	24	106	89	113	97	111	110	98	104	96	107
ムーア	中将	24	85	91	87	92	94	97	103	98	96	86
ルグランジュ	中将	24	87	80	96	90	98	95	103	92	105	93
ルフェーブル	中将	24	87	95	92	102	95	92	100	85	86	94
アップルトン	少将	20	98	88	101	100	95	95	92	87	92	102
アル・サレム	少将	20	88	92	103	90	97	101	103	98	75	83
ヤン	准将	18	136	88	110	112	120	125	123	114	116	113
アッテンボロー	准将	16	110	95	108	109	103	109	107	98	100	103
カールセン	准将	16	92	103	91	102	96	94	98	91	81	90
フィッシャー	准将	16	102	110	120	116	115	90	102	88	95	100
モートン	准将	16	100	95	105	99	98	97	85	102	86	99
チュン	大佐	12	93	119	105	106	102	93	98	108	79	117
キャゼルヌ	中佐	8	90	128	78	82	82	78	75	91	93	102
シェーンコップ	中佐	8	110	79	86	82	93	83	82	75	145	101
ムライ	中佐	8	83	120	80	86	97	86	93	86	98	87
グエン	少佐	6	101	90	84	81	79	108	110	88	72	72
コナリー	少佐	6	78	106	88	83	88	84	87	91	72	76
ザーニアル	少佐	6	74	96	91	84	89	80	120	83	77	88
ストークス	少佐	6	83	116	80	74	78	81	80	72	98	80
チェン	少佐	6	79	109	99	108	103	93	85	78	86	90
バグダッシュ	少佐	6	83	83	76	74	84	81	80	82	106	80
パトリチェフ	少佐	6	118	106	95	79	73	81	86	89	97	98
マリネッティ	少佐	6	88	102	90	74	85	92	104	90	87	77
リンツ	少佐	6	87	88	77	81	77	72	73	75	138	83
アラルコン	大尉	4	92	95	97	104	80	98	96	84	108	72
ファイフェル	大尉	4	104	114	93	100	104	82	88	85	77	81
ブルームハルト	大尉	4	83	90	76	74	79	71	70	72	126	80
マリノ	大尉	4	85	106	85	105	104	98	93	86	75	86
ラオ	大尉	4	76	107	101	83	97	95	88	93	76	114
ラップ	大尉	4	105	110	92	100	103	98	102	98	104	105
シャルチアン	中尉	2	72	81	84	103	101	80	76	79	66	84
スールズカリッター	中尉	2	76	112	89	84	91	81	82	78	76	112
F・グリーンヒル	少尉	0	102	128	75	106	85	69	65	78	72	77
エ・コーネフ	少尉	0	91	100	75	73	76	76	75	126	73	82
ポプラン	少尉	0	93	72	75	76	83	70	73	138	77	70
ミンツ	少尉	0	96	99	75	84	93	92	96	108	72	85

CREDITS

≪銀河英雄伝説ⅢＳＰ for Windows≫

Producer ： 八巻 龍一

Director ： 谷山 公博

All Programs by ： 株式会社マイクロビジョン

Game Producer ： 青沼 実

Game Director ： 今野 千尋

Game Programming ： 酒井 敏光
西田 竜太

Game Graphics ： 梅本 鉄郎
大竹 康弘
青木 麗苗
渡部 誠治
岡崎 さちえ
株式会社日本クロステク
株式会社ろまんてっく

Special Thanks ： 大橋 敦己
田丸 幸光
新井 照久
宮森 順也
荻堂 祐弥
酒井 英輔
鈴木 仁美

Manual Editing ： 谷山 公博

Presented by BOTHTEC, inc.